3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.105

专题企划

今年过节送什么

游戏界礼物挑选指南

研究中心

女神异闻录 恶魔幸存者 NDS

世界传说 光明神话2 PSP

龙士传说 无限 加强版 PSP

攻略透解

天诛4 PSP

命运之链 NDS

马里奥和路易RPG3 NDS

特快专递

名侦探柯南&金田一少年的事件簿 邂逅的两位名侦探[NDS]

迷你烟花[NDS] | 模拟动物[NDS]

灵感动作 小瓦强的大冒险[NDS]

远程搜查 通往真相的23天[PSP]

口袋光环

DJMax携带版

黑色立方

极限演示影像

■电脑报电子音像出版社

本辑特别关注

步入2009年，曾经被我们冠以“次世代”之名的两大掌机——NDS和PSP均已迎来了诞生后的第五个年头。NDS已于去年年底在日本地区推出了新版本的NDSi，但其潜力却远未发挥出来，NDSi Ware的日益丰富、网络更新的不断升级，以及未来NDSi专用游戏的推出将会赋予其无限的可能性，而今年4月份在欧美地区的上市也意味着其全球战略的全面展开，今年任天堂在NDSi上会有什么颠覆传统的革命性动作值得我们期待。关于PSP后续机种的传闻一直都没有离开过玩家的耳畔，而为了重新拉拢逐渐离开PSP开发阵营的欧美第三方厂商，单纯的PSP-4000已经不能解决问题，后续机种的推出似乎已经是势在必行。索尼会在什么时间、什么场合正式公开PSP的后续机种同样是我们所关注的焦点。

2009年对于掌机业界来说，又是一个充满活力与激情的一年，而对于我们掌机玩家来说，要做的就是擦亮眼睛，将这一年中的一幕幕美景尽收眼底。

雷伊

P100

攻略透解

命运之链 NDS

详细攻略



全120件任务详细介绍

在神秘的新大陆上展开冒险！

攻略透解

马里奥和路易 NDS RPG3

流程攻略

马里奥与路易再度回归，与库巴携手拯救蘑菇王国！



P84

P62

攻略透解



掌机上的“立体忍者活剧”

天诛4 PSP

完全攻略

详细系统解说
剧情图文攻略
隐藏要素公开

全力打造潜入指南书

THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP VOL.105





美术总监：吴 松

主　　编：LIKY
责任编辑：雷伊
出版单位：电脑报电子音像出版社
对外合作：（023）63658933
读者服务：（0931）4867606
印　　刷：深圳佳好印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2009年2月第一版
印　　次：2009年2月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001—3500册
字　　数：220千字
出版日期：2009年2月
定　　价：9.80元
书　　号：ISBN 978-7-89476-106-4

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net。

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS 目录

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION

软件 出现棘手问题，《勇者斗恶龙IX》延期四个月发售

就在许多玩家正在为不久后就可以亲身体验到NDS平台“日本国民级RPG”超大作《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》（后简称《DQIX》）而兴奋时，游戏的发行商Square Enix却在毫无征兆的情况下给这些狂热的玩家们当头浇了一盆冷水。

2009年2月12日，Square Enix的官方网站上低调出现了一份公告——由于发现“游戏在开发中存在重大问题”，所以原预定于2009年3月28日发售的NDS平台RPG超大作《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》将延期至2009年7月11日发售。这份公告可以说是悄然无息现身于SE官网的，但依旧没有逃过媒体和玩家们的眼睛，在很短时间内此消息便占据了各大游戏媒体的头条。

消息传开后，SE社长和田洋一面对各方质疑和追问不得不出面就此事公开发表声明。在被媒体问到游戏延期的理由时，和田洋一解释说是由于“《DQIX》实机运行测试进行得很顺利，所以便掉以轻心”导致的结果，并表示应该通过此次事件进行反省。他表示，开发小组是在完成实机运行测试之后，进入正式除错阶段时才发现有几个“很棘手的BUG需要解决”，而且BUG的数量之多使游戏本身的素质“远远达不到发售所应具备的水准”，所以“不是再进行适度调整就能上市，而是现在根本不能上市的问题。”此外他还提到，对于《DQIX》的开发小组来说，以往从未挑战过的“联机游戏”领域是一大障碍。“游戏本身尚有许多BUG需要解决，再加上通信部分的功能依然有继续挖掘的必要，因此需要足够的时间来完成这些工作。”和田洋一说，“类似这种一边除错一边进行实机测试，最后再正式进行除错的开发进程并非Square Enix的专利，而是所有游戏开发商所采取的普遍方式”。最后，当被记者问到为何没能对除错所需要的时间做出准确的判断时，和田社长回答说：“开发作业的实际情况不便在这里评判……但并非是重要部分的定义出现了问题，有可能是对某些要素在实际运行阶段的概念没能予以充分把握造成的。”



而谈到《DQIX》延期的影响，和田社长表示这一“重大变故”很有可能也会影响到社内其他重要作品的推出。对于玩家最为关注的原定于2009年内发售的《最终幻想XIII》，和田洋一表示，“由于下一个阶段的发售计划目前还没有确定，所以现在无法断定是否会对《FFXIII》造成影响。”和田洋一接着补充道：“但因为《DQIX》是在3月还是7月发售这个前提完全不同，所以不能说没有影响。”

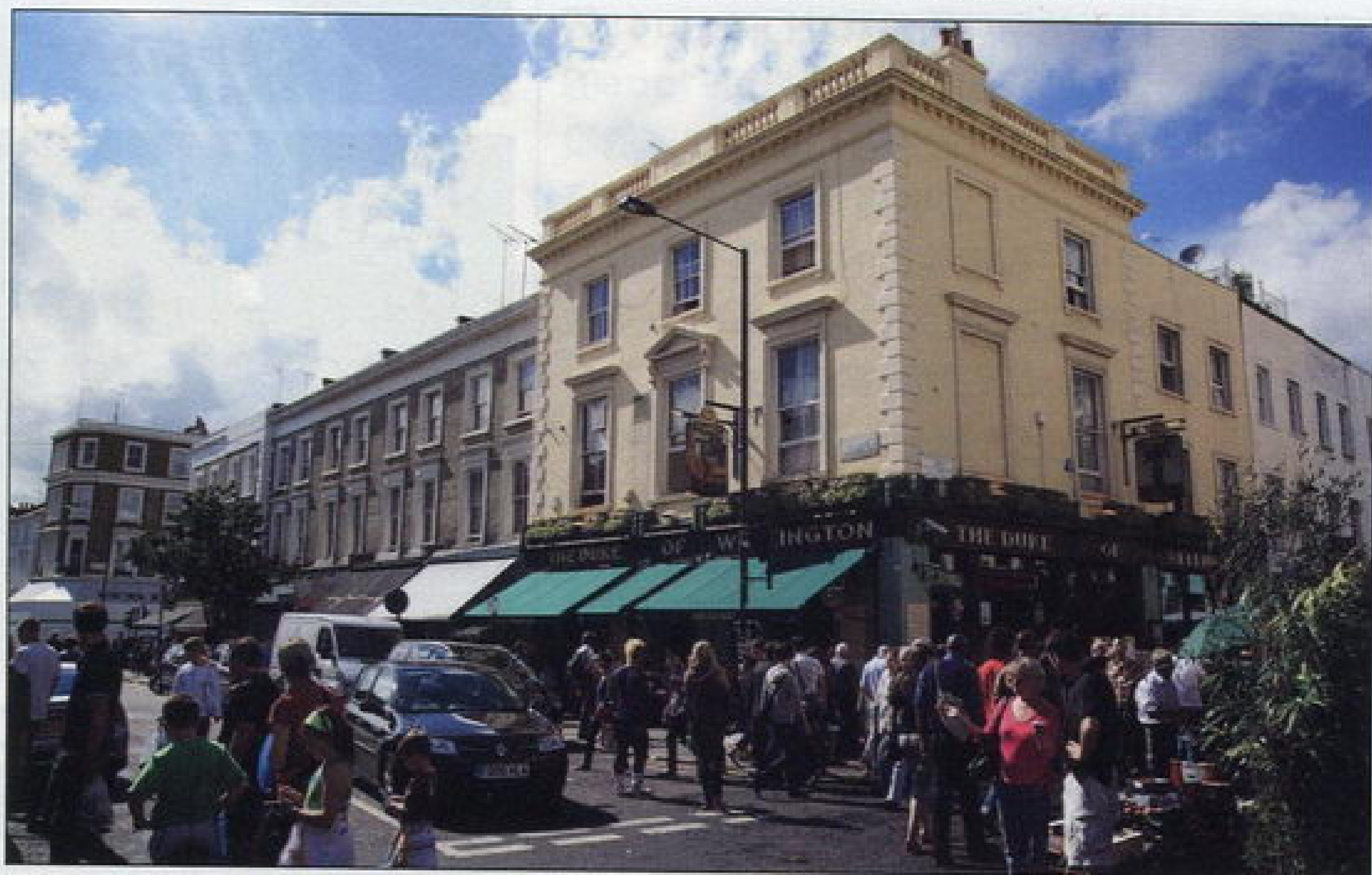


EVENT 事件

英国取代日本成为世界第二大游戏市场

电视游戏发展二十余年，日本一直是电视游戏消费的核心市场之一，这一点从游戏销量统计上来看就可以看出——日本市场的销量向来是和北美市场和欧洲市场单独列出的。而日本游戏消费市场从规模和消费能力来看也一直稳定位列全球第二的位置，仅仅落后于美国，不过从2009年1月开始，英国后来居上，暂时取代了日本坐上了全球第二大电视游戏消费市场的位置。

近些年来，欧洲游戏市场的飞速成长和日本市场的日渐衰退似乎已经成了游戏业界心照不宣的共识，从各种现象来看，日本玩家不再像以前那样衷情于游戏，购买主机的热情也有所下降，甚至就连日本玩家有着独特情节的任天堂的一些游戏也面临这种局面。然而在英国，同样的游戏往往卖到脱销。



从统计的数据来看，2009年1月英国游戏市场的销售额比2008年同期增长了37%，2008年软件的整体销售额增长了26%。虽然统计机构GfK-ChartTrack没有公开具体的数字，但在他们看来，这个成绩已经足够作为英国成为“全球第二大游戏市场”的有力证据。

HARDWARE 硬件

NDSi四月登陆北美

2009年2月19日，任天堂美国分社正式发布公告，NDS的最新改良版主机NDSi将于2009年4月5日正式登陆北美市场，售价169.99美元，首发将有碳黑色和并未在日本发售的全新冰蓝色两种规格可供选择。

官方表示，北美地区的NDSi在基本规格上与日版NDSi完全相同，相对于NDS和NDSL配备了更大尺寸的上下屏幕、数码摄像头、SD卡插槽和更灵敏的麦克风等。美版用新的冰蓝色取代了日版首发的陶瓷白色，而无论在哪里都备受欢迎的黑色版本被保留了下来。与此同时，任天堂美国分社还确认，美国地区的NDSiWare服务也将在主机上市的同时上线，用户们将可以使用NDSi点数来下载他们所需的游戏或软件，每款NDSiWare软件的单价从200点起。

在消息确定后，任天堂美国销售及市场业务副总裁Cammie Dunaway表示：“自第一台Game Boy诞生以来，全世界用户的掌机游戏生活都开始转向任天堂。NDSi承载着任天堂为每个人提供乐趣和创造性的承诺，同时让用户们可以自由展现个性并与他人分享自己的体验。”



首发游戏方面，任天堂宣布自去年7月起在日本已经热销160万套的NDS游戏《节奏天国金》的美版将与NDSi同一天在北美发售。

事件 SE瞄上Eidos，“友好并购”再次上演

继去年“友好并购”Tecmo失手之后，Square Enix便一直没有停止寻找新的“猎杀目标”，SE于2009年2月12日宣布，旗下的英国子公司开始公开买取“《古墓丽影》系列”发行商英国Eidos公司的股票，并对Eidos公司进行收购。

消息传出后，持有Eidos20%股份的大股东时代华纳声明表示，支持日本RPG第一大厂的收购提案。时代华纳与英国游戏发行商Eidos的渊源可以追溯到2006年，他们先是投资Eidos的母公司SCi，接着又陆续收购了Eidos20%的股份。外界原本认为时代华纳最有可能自己出资收购Eidos，而现在看来他们的态度正好相反。据悉，Eidos将在不久后的3月份举行股东大会，就Square Enix的收购提案进行表决。不过现在看来，剩下的绝大部分股东跟随时代华纳投出赞成票的可能性很大。

对于此次收购，SE方面表示：“两公司各自的专门技术的统合将会为全球消费者提供独一无二的娱乐体验。”





事件 SEGA季度亏损严重、关闭百家街机厅并裁员

近日，SEGA方面发布了截止到2008年12月的3个季度共9个月期间的财政报告，从报告上的统计结果来看，SEGA的局势令人担忧。根据SEGA Sammy的财政报告，包括Sammy的帕青哥/帕青嫂商用游戏机业务和SEGA的家用机及街机游戏业务在内，集团的整体收入水平较去年同期出现了大幅度的下降，直接导致了全财年（截止到2009年3月）的预计亏损额将高达2.35亿美元。而由于亏损严重，公司不得不做出大面积关闭街机中心并裁员的决定。



此外，为了应对严重下滑的业绩和亏损状况，集团宣布了一系列缩减运营成本的决定：首先，SEGA方面将关闭（或变卖）日本国内的街机厅110家；其次，裁员560人，约占公司员工总数的18%，第一批裁员将从2009年3月开始；最后，公司宣布将减少在研究和开发方面的投入，比例约为20%，此举可能将导致原本的多个游戏开发项目取消。

事件 小岛秀夫获游戏开发者会议2009终身成就奖

日前，“《潜龙谍影（Metal Gear）》系列”制作人小岛秀夫荣获了2009年游戏开发者会议（GDC 2009）授予的终身成就奖，而正式的颁奖活动将在2009年3月25日于旧金山举行。

“游戏开发者会议终身成就奖”自创办起至今，按照惯例每年都会评选出一名为游戏业的发展和进步做出过非凡贡献的人并授予其游戏开发者的最高荣誉——终身成就奖。

小岛秀夫是GDC历史上第五个获终身成就奖的游戏制作人，之前的四位获奖者是游戏业亿万富翁、“《创世纪》系列”之父理查·盖瑞特，“《文明》系列”的缔造者席德·摩

尔，《模拟人生》和《孢子》等游戏的天才制作人威尔·怀特，以及任天堂的马里奥之父宫本茂。

据悉，小岛秀夫本人将出席下个月的游戏开发者会议，并在有关“创造性游戏设计所面临的挑战”的研讨会上发表基调演讲。



新闻短讯

PSP官方对战平台升级，追加新机能

2009年2月12日，SCE方面对于通过PS3连接的PSP官方对战平台“adhoc·Party for PlayStation Portable”进行了系统升级。官方表示，本次系统升级后的版本号为1.5，并且追加了“游戏搜索”的新机能。玩家可以利用新增的这个功能更加便捷地找到目前和自己正在玩同一款游戏的玩家。



《怪物猎人 携带版 2nd G》累计出货达300万套

2009年2月12日，Capcom对外公布，PSP动作游戏《怪物猎人 携带版 2nd G》以及其廉价版的累计出货量突破300万套。同时，Capcom还宣布，截止至2008年12月31日“《怪物猎人》系列”的累计销量达到850万套。

《怪物猎人 携带版 2nd G》于2008年3月27日发售起就一直享受着被玩家们疯狂抢购的待遇，首周出货便突破百万，发售不到一个月出货达到200万套，凭借这些骄人成绩，本作一举成为去年日本市场销量最高的游戏作品。另外，本作还是首款对应PS3专用PSP官方对战平台的游戏，为了开拓新玩家群而推出的廉价版累计出货量也有50万套之多，并成为Capcom第一款达到300万套出货量的PSP游戏作品。



《Fate/无限代码》登陆PSP

Capcom日前正式对外公布了PSP平台对战游戏《Fate/无限代码 携带版》，官方表示游戏将于2009年6月发售。《Fate/无限代码 携带版》是PS2《Fate/无限代码》的移植作品，游戏将会在PS2版的基础上追加原创要素。

“《龙珠》系列”新作《龙珠Z物语 赛亚人来袭》登陆NDS

近日NBGI公布了他们“《龙珠》系列”的最新作——《龙珠Z物语 赛亚人来袭》，对应平台为NDS。据悉，《龙珠Z物语 赛亚人来袭》将是一款RPG类型的作品，本作以原作《龙珠Z》的时间背景为舞台，收录了“天下第一武道会”以及“赛亚人来袭”等故事剧情。

官方表示，本作将于2009年5月21日发售，售价为5040日元。

《BLEACH 灵魂升温6》正式公布

日前，SCEJ方面公布了PSP平台上颇具人气的格斗游戏“《死神BLEACH 灵魂升温》系列”的第六部作品。据悉，这款以日本集英社人气漫画作家久保带人的知名漫画为题材而改编而成的格斗游戏系列最新作，故事方面将续接原作的“过去篇”，原11番队队长“浦原喜助”等人将以110年前的姿态登场，让玩家通过PSP揭开隐藏在故事背后的真相。

本作将于2009年5月14日发售，售价4980日元。



PSP全球出货量突破五千万

2009年2月13日，SCE正式对外公布，旗下PSP主机（PSP-1000、2000及3000系列）的全球累计出货量截止到2009年1月为止已经达到了五千万台。在喜讯公布的同时，SCE也承诺今后将会继续锐意扩展PSP主机平台，为PSP用户提供更多姿多彩的互动式数码娱乐。

EA公布电影《特种部队》的游戏化作品

EA方面近日宣布，将推出预定于2009年8月上映的电影《特种部队（G.I.JOE）》的游戏版，游戏将于2009年夏天发售，对应平台为PS3、X360、Wii、PS2、PSP、NDS以及PC。

《特种部队》是根据美国孩之宝公司出品的人气模型“特种部队”所改编的电影作品，相信很多玩家儿时都看过这部作品的动画版本。据悉，《特种部队》的游戏版将有12位主人公登场，故事承接电影版，并且支持分屏合作游戏。另外，游戏的开发将由开发了《寂静岭 归乡》的Double Helix公司负责。

掌机销量榜 TOP

PORTABLE GAME SALES RANKING

PSP版《世界传说 光明神话2》的销量相比前作得到了极大幅度的提升，双周累计即超过了25万套，最终销量突破30万套应该没太大问题，如果能够达成这一目标，那么本作将成为2006年11月的《宿命传说》重制版（PS2）以后的系列作品中第一款销量突破30万的《传说》作品，这对一款外传作品来说实在是相当不容易。而《FFCC》新作的销量相比前作却出现了大幅度的萎缩，首发销量大约只有前作的一半，照此推算，那么其最终销量差不多应该徘徊在20万套左右（前作最终销量约40万）。

软件销量（日本）

2009年2月2日～2009年2月8日

1 世界传说 光明神话2

NEW テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー2

■NBGI ■RPG ■2009年1月29日发售 ■5200日元

虽然乍一看游戏与前作的差别并不大，但更加完善的细节却使得它玩起来比前作更加顺畅自如。全明星的出场阵容比前作豪华得多，共50位《传说》角色的加盟让本作成为了FANS的必入之作。游戏中的任务虽然丰富，可惜重复度实在过高，如果能在这方面再下功夫那就更加完美了。



周间销量 4万5104套　累计销量 25万5401套

2 世界足球 胜利十一人2009

NEW ワールドサッカー ウイニングイレブン 2009

■Konami ■SPG ■2009年1月29日发售 ■4980日元

周间销量 3万9073套　累计销量 14万1294套　PSP

3 最终幻想·水晶编年史 时之回声

NEW ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル エコーズ・オブ・タイム

■Square Enix ■A·RPG ■2009年1月29日发售 ■5040日元

周间销量 3万5693套　累计销量 13万7682套　NDS

4 名侦探柯南&金田一少年的事件簿 邂逅的两位名侦探

NEW 名探偵コナン&金田一少年の事件簿 めぐりあう2人の名探偵

■NBGI ■AVG ■2009年2月5日 ■5040日元

以动漫作品里人气最高的两名侦探为卖点，本作推理虽不够严谨，但大容量的剧情和正统的侦探AVG形式还是能看出厂商的诚意，并非打着原作旗号的圈钱作。游戏设置了很独到的舞台，对玩家刻意地进行着误导，然而流程虽长却无多少可推敲之处，只能算一次性的快餐游戏。



周间销量 2万4470套　累计销量 2万4470套

5 怪物猎人 携带版 2nd G（廉价版）

↓ モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)

■Capcom ■ACT ■2008年10月30日发售 ■3140日元

周间销量 2万2030套　累计销量 38万8935套　PSP

6 节奏天国 金

↓ リズム天国ゴールド

■Nintendo ■MUG ■2008年7月31日发售 ■3800日元

周间销量 1万6305套　累计销量 155万6030套　NDS

7 个性时尚 女生模式

↓ わがままファッション ガールズモード

■Nintendo ■SLG ■2008年10月23日发售 ■4800日元

周间销量 1万1880套　累计销量 73万4944套　NDS

8 樱桃小丸子DS 小丸子的市镇

NEW ちびまる子ちゃんDS まるちゃんのまち

■NBGI ■AVG ■2009年2月5日发售 ■5040日元

周间销量 1万143套　累计销量 1万143套　NDS

9 口袋妖怪 白金

↓ ポケットモンスター プラチナ

■NBGI ■A·RPG ■2009年2月5日发售 ■5040日元

周间销量 8801套　累计销量 232万6150套　NDS

10 命运之链

NEW デスティニーリンクス

■Nintendo ■ACT ■2008年11月6日发售 ■4800日元

周间销量 8657套　累计销量 8657套　NDS

硬件销量（日本）

2009年2月2日～2009年2月8日

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）

机种	周间销量	2009年销量	累计销量
NDSi	4万284台	48万355台	176万447台
PSP	3万5569台	40万5570台	1148万4054台
NDSL	1万1149台	14万996台	1754万6974台（2399万6180台）

软件销量（美国）

2009年2月1日～2009年2月7日



PSP部分

排名	游戏名	周间销量	累计销量	厂商	英文名	类型	发售日
1	瑞奇与叮当5	8484套	129万9980套	SCEA	Ratchet & Clank：Size Matters	ACT	2007年2月13日
2	麦登橄榄球09	7921套	69万3598套	EA Sports	Madden NFL 09	SPG	2008年8月12日
3	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶混合版	6761套	23万8447套	Take 2	Midnight Club：LA Remix	RAC	2008年10月21日
4	横行霸道 罪都故事	6535套	136万4724套	Rockstar Games	Grand Theft Auto：Vice City Stories	ACT	2006年10月31日
5	横行霸道 自由城故事	5836套	250万1189套	Rockstar Games	Grand Theft Auto：Liberty City Stories	ACT	2005年10月24日
6	乐高蝙蝠侠	5258套	29万9182套	Warner Bros.	Lego Batman：The Videogame	ACT	2008年9月23日
7	美国职业摔角联盟2009	4859套	19万9181套	THQ	WWE Smackdown vs Raw 2009	FTG	2008年11月9日
8	达斯特	4603套	221万9732套	SCEA	Daxter	ACT	2006年3月14日
9	肖恩·怀特滑雪	4075套	10万2975套	Ubisoft	Shaun White Snowboarding	SPG	2008年11月16日
10	极品飞车 秘密行动	3773套	13万8668套	EA Games	Need for Speed：Undercover	RAC	2008年11月17日

NDS部分

排名	游戏名	周间销量	累计销量	厂商	英文名	类型	发售日
1	马里奥赛车DS	2万8100套	518万7875套	Nintendo	Mario Kart DS	RAC	2005年11月15日
2	任天狗	2万6804套	852万3790套	Nintendo	Nintendogs	ETC	2005年8月23日
3	新超级马里奥兄弟	2万4409套	628万5571套	Nintendo	New Super Mario Bros	ACT	2006年5月15日
4	成人脑力锻炼	2万1885套	443万7723套	Nintendo	Brain Training	ETC	2006年4月16日
5	会说话的DS菜谱	2万1796套	67万7109套	Nintendo	Cooking Guide：Can't Decide What To Eat?	ETC	2008年11月24日
6	星之卡比 超级无敌豪华版	1万9182套	103万8527套	Nintendo	Kirby Super Star Ultra	ACT	2008年9月22日
7	吉他英雄 年度巡演	1万8852套	59万1489套	Activision	Guitar Hero：On Tour Decades	MUG	2008年11月16日
8	吉他英雄 巡演	1万7706套	153万1454套	Activision	Guitar Hero：On Tour	MUG	2008年6月22日
9	企鹅俱乐部 精英企鹅部队	1万7440套	57万5428套	Disney	Club Penguin：Elite Penguin Force	AVG	2008年11月25日
10	口袋妖怪 钻石·珍珠	1万7083套	612万4243套	Nintendo	Pokemon Diamond/Pearl	RPG	2007年4月22日

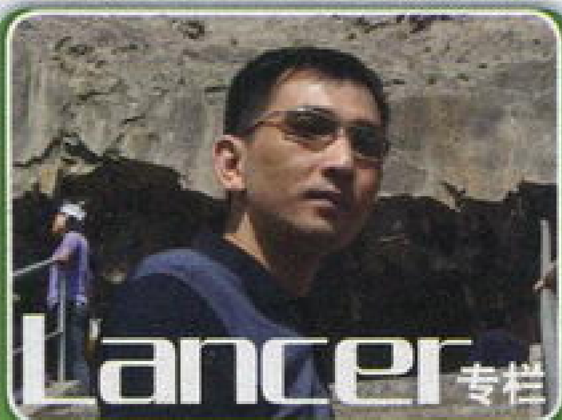
2008年日本廉价版掌机游戏销量TOP5

PSP部分

排名	游戏名	厂商	类型	发售日	年度销量
第1位	怪物猎人 携带版 2nd G（廉价版）	Capcom	ACT	2008年10月30日	19万9117套
第2位	富豪街 携带版（廉价版）	Square Enix	FTG	2008年3月6日	4万3460套
第3位	噗哟噗哟（廉价版）	SEGA	PUZ	2008年6月19日	3万7075套
第4位	麻雀格斗俱乐部 全国对战版（廉价版）	Konami	TAB	2008年4月24日	3万6860套
第5位	女神侧身像 蕾娜斯（廉价版）	Square Enix	RPG	2008年3月6日	3万5089套

NDS部分

排名	游戏名	厂商	类型	发售日	年度销量
第1位	逆转裁判 新生的逆转（新廉价版）	Capcom	AVG	2008年4月17日	9万6146套
第2位	逆转裁判4（新廉价版）	Capcom	AVG	2008年4月24日	8万2684套
第3位	噗哟噗哟（廉价版）	SEGA	PUZ	2008年6月19日	8万988套
第4位	逆转裁判3（新廉价版）	Capcom	AVG	2008年4月24日	8万476套
第5位	逆转裁判2（新廉价版）	Capcom	AVG	2008年4月17日	7万4403套



从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

习惯性便秘

几年前，Square Enix公布了一批《最终幻想ⅩⅢ》的宣传片，连实际游戏画面的影子都没见着，又急急忙忙公布了一批《王国之心》，中间还时不时地穿插《星之海洋4》、《寄生前夜3》等大作。有这些游戏撑着，每次SE在各种游戏展的小黑屋里总是异常热闹，在CG动画已经不多见的高清时代里，嚣张地用大量CG将一个个的雾件不厌其烦地向观众们播放。笔者每每听说SE小黑屋里又播放了一大堆新动画，心底里就隐隐地担忧：那么多的大作堆在那儿，SE真能做得完？

在各种大作的高密度堵塞下，SE果然便秘了，块头越大的大作越是难以排泄，只有信手拈来的移植复刻和炒冷饭像腹泻般持续排出。《星之海洋4》等极个别的大作大概是因为有微软的资助，总算能够较为准时地得以上市，而“《最终幻想ⅩⅢ》系列”、“《王国之心》系列”以及《勇者斗恶龙Ⅸ》常年占据《FAMI通》等杂志的大量版面，让心诚的玩家们YY无限，把人等得望穿秋水之后，再无数次地遗憾地宣布延期。这些天，当日本的几百万《DQ》饭们好不容易等来了春暖花开，正摩拳擦掌准备斗恶龙时，SE又一次传出了噩耗：由于出现重大BUG，《DQⅨ》被迫延期至7月！

和田洋一在《DQⅨ》延期答记者问中说：“这次延期是因为以为各种机能已经实现就疏忽大意，我们正在对自身的傲慢进行反省！”这应该能算得上是和田洋一屈指可数的几句实实在在的真心话之一，“傲慢”这个词用在SE的身上可算贴切。《DQⅨ》还没个影，SE就在去年12月迫不及待地宣布了Wii的《DQⅩ》，并确认该作“已经投入开发”。过去一款游戏经常是在完成度达七成以上之后才会公布，现在SE是恨不得把正在开发的、还没开发的、想要开发的和有可能开发的一并公开，以显示泱泱SE之胸怀博大。

可是胸怀如此博大的SE却在区区NDS的联机技术上跌了一跤。SE在声明中说，出现大BUG的原因是“《勇者斗恶龙》的团队从未涉足联机领域”。笔者隐隐记得当年《DQⅦ》延期时，Enix也曾说过“《DQ》团队首次涉足3D领域”之类理由。既然《DQⅦ》能够因为16位机级别的3D画面而跨时5年，《DQⅨ》在联机模式中摔跟头也就情有可原了，因为人家是《DQ》，是技术总是落后于时代的《DQ》。有人说《DQ》的技术是故意返璞归真，这样几百万日本国民才能找到当年玩FC版的感觉，难怪当初Enix宣布《DQⅦ》将插入CG动画时，收到了一批玩家愤怒的抗议信。

为什么国民级RPG搞不定一个NDS的联机功能，而同一家公司开发的《白骑士物语》却能在网络环境复杂的PS3上成功地将网络模式变为卖点？Level5的实力在日本就算谈不上数一数二，至少也是家实力派工作室，这样大的一个项目，真的会因为“傲慢”而三番两次延期，以至于毁了SE全年的业绩？或者SE是希望像当年的《DQⅦ》那样通过延期与延长等待的时间让游戏销量创造新高？又或者是因为SE想要趁着这几个月再插个冷饭《DQⅥ》？不管是什么原因，《DQⅨ》的这又一次延期把粉丝们的心伤得不浅。接下来，我们可能还会接连听到《王国之心 358/2天》延期、《王国之心 梦中诞生》延期、《最终幻想ⅩⅢ》延期等一系列延期声明，至于那些连预定发售年份都没有公布的《最终幻想Agito ⅩⅢ》、《寄生前夜3》等虚无缥缈的游戏，我们不如趁早把他们的CG预告片从记忆里抹掉，就当这些游戏压根就没存在过，这样也许能少受几次失望的打击。



延期风波



Darkbaby专栏

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

2月12日，Square Enix突然宣布由于游戏在开发中出现了重大问题，预定于3月末推出的国民级超大作《DQ IX 星空的守望者》被迫延期到7月11日推出，该社因此大幅度下调了2008财年的销售和赢利目标。数日后，SE社长和田洋一在接受日本财经杂志专访时再出惊人之语，宣称《DQ IX》的延期将可能影响到另一款看家大作《FF X Ⅲ》的发售计划。一连串的惊爆消息在日本国内外引起了强烈波澜，人们对SE的真实意图感到茫然费解，颇有些想象力丰富的朋友推测这是《DQ IX》即将移籍或跨平台至PSP的前兆。

今年3月的春季商战，索尼将发动一波相当猛烈的PSP软件攻势，而NDS的软件阵容恰处在相对的真空期，任天堂用来对抗的最有力武器就是《DQ IX》。《DQ IX》的突然延期，很可能让目前两款掌机在日本国内的竞争态势发生微妙变化，不由得让人们联想起了去年发生的“拍肩膀”事件。

从消息发布的时间段来看，处在最终DEBUG阶段的《DQ IX》发现致命游戏漏洞完全合乎情理，更何况以NDS的硬件机能能否顺利承荷这样一款大型旗舰级游戏，原本就曾让业界感到担忧不安。推测《DQ IX》可能移籍或跨平台的人士考虑问题显然没有经过认真推敲。Square Enix是一家大型上市企业，行事不可能率性妄为如同儿戏，其所为都是为企业长期健康发展布局，突然性的180度大转身很可能酿成极其严重的后果。众所周知，SE在两个月前刚刚发表了Wii版的《DQ X》，足以证明该社对未来的业界发展趋势已经有了清晰的预估，“《DQ》系列”将是其扎根任天堂系硬件阵营的最重要砝码，绝对不可能在间隔如此短的时间里做出截然相反的研判。就市场发展状况来看，也并没有发生足以让SE急遽调整战略部署的意外状况，任天堂依然凭借着Wii和NDS遥遥领先，PSP虽然依靠着《异说最终幻想》等大作的有力支持在日本国内有所崛起，但还是无法撼动NDS的霸主地位。被SE寄托了厚望的《异说 最终幻想》，虽然被安排在一年一度最佳的销售黄金时期，目前80余万份的销量只能算是不过不失。比较起NDS那些动辄上百万的冷饭复刻作品，就目前的总体市场价值来衡量，NDS的魅力显然还远非PSP所可以比拟。

有人或许会问，既然同等级的《FF》可以跨平台，《DQ IX》为什么不能跨平台多赚一份奶粉钱呢？“《FF》系列”在上世纪末登陆Bandai的WS平台时已经有了在非主流平台发售的先例，更因此严重损害了品牌价值。“《DQ》系列”从初代至今，始终坚持在主流硬件平台推出正统作品的传统，这也是造就其NO.1游戏品牌形象的根本原因，SE要做出改变需要付出极大的勇气，从现状来看显然还远未走到这么一步。就目前携带主机市场的复杂形势来看，跨平台的危险性显然远大于《FF X Ⅲ》的跨平台计划。NDS和PSP存在着相当大的硬件机能落差，如果同时推出两版本的话，很有可能会影响到NDS版的销售情况，弄不好会造成花两份开发费赚一份钱的尴尬局面。当然不排除这样的可能，在NDS版《DQ IX》发售过后相当长一段时间，由于主机发展形势继续好调推移，SE或许会推出PSP版的《DQ IX》榨取剩余价值。

金融危机全面爆发以来，日本国内经济严重恶化，丰田和索尼等著名企业纷纷出现巨额亏损。《日本工业新闻》近日预测该国经济将在3月达到最低谷，期待在夏季出现好转趋势，《DQ IX》的延期除了技术性原因以外，很有可能也是发行商根据外部经济形势做出的合理调整。《DQ IX》如果在3月末顺利发售的话，其销量势必会因为经济不景气大受影响，SE以技术原因将其强行押后推出，显然期待今年日本经济形势能有所好转。

至于和田洋一的发言，我们不妨也可以进行反向解读。由于跨平台发售和高清平台的复杂开发环境等种种原因，导致《FF X Ⅲ》是否能够如期在2009财年内发售目前还是未知数，如此耗资庞大的开发项目假若出现延误，必然会对SE的财务造成严重损害。为了能确保2009财年的业绩不出现滑坡，SE社不得不将《DQ IX》押后推出。用看家双璧来力保业绩，我们从中也不难看出当下全球经济形势的恶化程度……

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW



轻松有趣的《马里奥和路易RPG3》成为了本次"黄金眼"中评价最高的作品，游戏中的一些小细节设计得实在是太有意思了，让人不禁感叹老任做游戏果然牛！原创作品方面，PSP的《远程搜查》给人留下了不错的印象，厚道的全程语音让玩惯了"哑巴戏"的推理爱好者们大呼过瘾。NDS的《迷你烟花》的创意不错，虽然还有待进一步完善，但闲暇时候找来玩玩肯定能够体会到与大作不一样的乐趣。

栏目主持 雷伊

远程搜查 通往真相的23天

由《荒野兵器》的制作公司开发的原创推理AVG，游戏中玩家需要扮演被拘留的主人公齐藤光志，结合前女友新城法子收集到的情报来洗清自己的罪名。

PSP



热血推荐

剧情	★★★★☆
画面	★★★★☆
音乐	★★★★☆

总分 24



雷伊 对本作的第一印象就是全程语音实在是太厚道了，再加上不错的画面，游戏带给玩家的视听效果相当不俗。如果能够添加一个自动播放台词的功能，那么在流畅性和代入感方面应该还会更好。本作在故事方面也没有让人失望，高潮迭起的游戏过程和错综复杂的人物关系能够吸引着玩家一口气将本作打完。不过游戏中采取某些行动之后，要过很久玩家才能判断自己的行动是否准确，这样就变相提高了游戏的难度，再加上一旦Game Over就必须从头来过，因此本作在难度上比《神宫寺三郎》等同类游戏要难很多。 推荐 **8**

胧月 素质优秀的原创作品，系统与剧情均很成熟，特别是主人公的特殊处境使得搜查气氛紧张刺激，推理过程也基本没有可挑剔的BUG。 **8**

洋葱 游戏的剧情相当精彩，向刑警证明自己清白的问答部分设计得挺有意思。系统十分贴心，各种小提示可助不熟悉的玩家快速上手。 **8**

■远隔搜查 真实への23日间■UMD■SCEJ■AVG■2009年2月5日■1人■无对应周边

天诛4

本作是Wii版同名游戏的PSP移植版，玩家在游戏中要扮演日本幕府时代的忍者力丸和彩女，给予那些做了伤天害理之事的恶人惩罚、展开为民除害的侠义行动。

PSP



移植度	★★★★☆
投入度	★★★★★
紧张度	★★★★★

总分 21



羽纹 本作总体表现不俗，接触过Wii版原作的玩家会发现由于机能的原因，作品在一些细节处理上有轻微缩水现象，不过极高的游戏素质还是将缺憾很好地掩盖。本作在敌人的AI上处理得恰到好处，即便是通过"心眼"模式时刻观察敌人的动向也有可能因为对方临时的变化而导致隐密失败，这在一定程度上提高了游戏的难度。游戏虽然讲究暗杀，但在某些情况下玩家无法成功达成暗杀时，拼刀解决敌人继续进行游戏就成了救命稻草，这点设定得比较贴切。最后批评下游戏的视角，角色位于墙壁死角时那蹩脚的视角设定有时会让你气得有摔机的冲动。 推荐 **8**

盲先知 本作的手感仍和以往一样硬派，内容上比以往更强调"潜入"要素，不过以往多彩的道具系统和战斗系统都在一定程度上被削弱了。 **6**

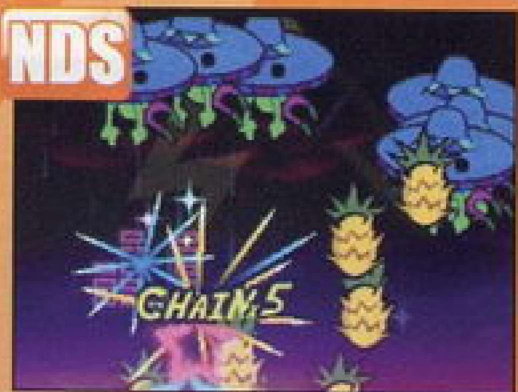
胧月 取消血槽后的系统更为硬派，完全的潜入式作战虽使得游戏更加具挑战性，不过也从另一个角度降低了游戏的自由度。 **7**

■天诛4■UMD■From Software■ACT■2009年2月12日■1人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为"黄金珍藏"级别，总分在26～24分之间的为"热血推荐"级别。

迷你烟花

一场为玩家们所喜爱的烟花之旅，在欣赏世界各地美丽夜景的同时，玩家更是能观看到发射出的烟花将目标击中后炫丽璀璨的华丽盛况。



趣味性	★★★★☆
烟花豪华度	★★★★☆
上手难度	★★☆☆☆

总分 20



非常耐玩且华丽的射击游戏，游戏中收录的9个景点的主题及烟花的形态都各不相同，可谓完美再现了当地的风土人情，这些细节之处的处理贴近现实且严谨。游戏的背景虽然简单，但烟花击中目标后的爆炸效果制作得非常精细。操作方面相当便捷，只要利用触控笔向上方任意角度滑动便可自由发射烟花，但是惟一感觉欠缺的就是游戏没有生命值奖励的设定，从头到尾都只有一条命，虽然每个小关卡的流程不长，但是一旦我方毙命一切就得从头再来，所以有的时候非常地纠结，玩起来要有恒心才行。 推荐 7

乌冬 将烟花主题和STG结合在一起的想法非常具有创意，美丽的夜景再加上绚丽的烟花，仿佛让玩家置身于幻境之中。 7

宇轩 烟花加上STG的组合不得不说是一个绝妙的想法。不过在此前提下，游戏的许多细节还不能让人满意，另外它还能快速令你的触摸屏折寿。 6

■Big Bang Mini■卡片（256Mb）■SouthPeak Games■STG■2009年1月21日■1～2人■无对应周边

命运之链

在游戏中玩家要扮演一名雇佣兵，去调查传说中能够为人们带来幸福的“梦之发条”。调查过程中玩家可以接到各式各样的任务，本作的任务数量多达120个。



音乐	★★★★☆
剧情	★★☆☆☆
战斗难度	★★☆☆☆

总分 21



主线剧情极为薄弱，大多数任务基本上都是在为岛民们打杂，剧情派的玩家可能要感到失望了。游戏中很多任务所需素材的掉落几率非常低，玩家大部分的游戏时间可以说都在为了完成任务反复地刷素材，而且本作的战斗普遍都很简单，刷着刷着很容易让人感到厌倦。游戏的画面虽称不上华丽，但看着还算比较舒服，音乐素质也不低，可惜曲数有些偏少。简单的操作使得玩家可以很快上手，战斗的操作感十分不错。武器的技能以及敌人的招式都相当丰富，如果敌人的AI再高一点的话战斗就更有乐趣了。 7

胧月 画面表现还算不错，但故事结构太过松散。任务虽然不少，但大部分都是与网游类似的“使唤人”和“刷素材”，显得很单调。 7

宇轩 重复枯燥的任务加上空洞的剧情，除了系统还有些特色外，本作没有什么让人眼前一亮的越人之处。如果你有大把的空闲时间，那么试试也无妨。 7

■デスティニーリンクス■卡片（512Mb）■NBGI■A・RPG■2009年2月5日■1～4人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

马里奥与路易RPG3

本作是“《马里奥》系列”中较为特殊的作品，拥有着普通RPG的特点与大量的动作要素。玩家可以控制库巴和马里奥兄弟共同对抗外星的黑暗侵略者。



趣味性	★★★★☆
动作性	★★★★☆
上手度	★★★★☆

总分 26



无论从哪个角度来说，本作都是近期NDS上的精品。它继承了系列之前的特色，那就是简单、好玩。使用上下屏分别控制库巴和马里奥兄弟的创意很有意思，能够明显地感受到与2代不一样的变化。不过本作的小游戏难度过高是一个不大不小的诟病，经常卡在那些被迫重复的小游戏、而不是BOSS战上，实在是让人感到有些本末倒置了。游戏对玩家操作的考验依然远远超过了练级、装备这些RPG系统，只要你拥有强大的反射神经，几乎不用刻意练级就能够顺利通关。关卡的设计与流程节奏的把握也无可挑剔，只是通关后没有二周目和隐藏要素未免让人有些遗憾。 9

雷伊 几乎是一款无可挑剔的作品，画面风格清新，系统并不复杂但玩起来乐趣十足，充满创意的BOSS战能够带给玩家极大的满足感。 9

乌冬 游戏的完成度一如既往地高，从系统上可以看出厂商是下了不少功夫的，另外能够操作库巴这点也使游戏的趣味性提升了不少。 8

■マリオ＆ルイージRPG3■卡片（1Gb）■Nintendo■RPG■2009年2月11日■1～2人■无对应周边

文 乌冬

热血推荐

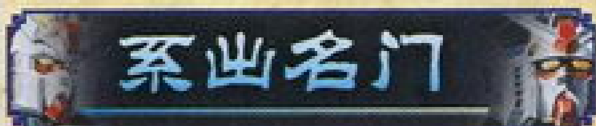
PSP 机动战士高达 高达对高达

机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム

◆Capcom/NBGI◆ACT◆2008年11月20日◆日版◆1～4人◆5040日元◆无对应周边

黄金眼评分 24

游戏时间：80小时以上



系出名门

高达游戏作为高达这个品牌里的一个重要组成部分，可谓见证并推进了高达品牌的发展。和高达模型一样，虽然高达游戏也是原作动画的衍生品之一，但经过了数十年的发展，它们都已经在自己的领域开校散叶，形成了一个新的体系，并拥有属于自己的消费群体。自高达诞生以来，与高达相关的游戏可以说不计其数，其中比较为人所熟知的要数“《SD高达》系列”、“《基连的野望》系列”和“《高达VS》系列”等，如果说前两个是SLG类型的代表，那ACT里的代表就非“《高达VS》系列”莫属了。

虽然“《高达VS》系列”在众多高达题材的游戏中算是起步较晚的，但凭借自身的过人之处，迅速在高达和动作游戏爱好者中累积了不少人气，不仅日本是这样，系列近几年在国内玩家里的人气度提升得也相当快，现在在国内不少大城市的街机厅里都可以看见它的身影。

一个游戏受欢迎的原因，首先肯定离不开自身的高素质，作为系列的开发方，Capcom再一次向我们展示了其过人的动作游戏制作功力，系列的作品齐备了Capcom式动作游戏的优点，无论是操作手感、角色动作流畅度、打击感等都属于同类作品中的上层水准，即便不是高达粉丝，纯粹把它当成动作游戏来玩，可玩性也是很高的。并且更难能可贵的是，系列很好地将Capcom式动作游戏元素融入到了高达的世界中，真正做到了忠于原作和爽快度并存，可以毫不夸张地说，“《高达VS》系列”是对战型动作游戏和高达的完美结合。

不过光有高素质是不够的，要把动漫改编作品发展下去还需要有一个有“强硬”的题材来支持。在Capcom所制作的动漫改编作品里，虽说不指望每部都能像“《高达



▲越商业化的作品越容易累积人气。



VS》系列”这样长期发展下去，但事实是能出续作的作品都屈指可数。出现这种情况一般有两种原因，一是原作的挖掘潜力不够，如果只出了一次游戏就把原作的可挖掘部分都用完了，就算续作用前作的东西改头换面来充数，估计也撑不了多少作，况且FANS也不是傻瓜，如果作品总是一成不变，FANS迟早都会不买账的；第二种是品牌号召力不足，一般来说能改编成游戏的都是具有一定人气的作品，如果作品本身就人气不足，改编成游戏后卖得不好也就不能怪谁了。显然高达在作品挖掘潜力和品牌号召力上都完全符合长期发展型游戏的要求，再加上之前所说的制作厂商实力，“《高达VS》系列”就如此迅速地发展壮大了起来。

新时代的新变化

经过了那么多作的洗练，系列的进化是有目共睹的，按收录作品年代来划分的话，基本上是UC系列和SEED系列一个分界线，SEED系列和《高达对高达》这种大杂烩作品又是另一个分界线。如果拿《高达对高达》去和系列第一作对比的话，你甚至不会相信这是同一个系列的游戏。



▲好在月光蝶变成了GCO，要不一场战下来地球都不知道被毁灭多少次了……

《高达对高达》的系统基本承袭自SEED系列，这个系列特点就是整体风格比较接近于格斗对战游戏，虽然在早期的作品里也有格斗战的要素，但射击和格斗的比例基本持平，而到了SEED系列后，因为游戏的节奏明显加快，慢条斯理地射击往往没有命中一次格斗来得爽快，并且在同等条件使用格斗攻击获得的回报更大，导致更多人趋向于使用格斗作为主要的攻击手段。这种情况到了《高达对高达》后就更是如此了，因为STEP性能的削弱，对战时如果遇到喜欢STEP的玩家，格斗攻击比射击更有效。在系列近几年的作品中我们可以发现这样一种趋势，格斗攻击已经逐渐成为了战斗的核心，而大部分的射击仅仅是为了牵制对手和辅助格斗攻击而存在。对于这种趋势带来的影响笔者认为有好也有坏，格斗要素的增加，势必会使游戏的对抗性更加强，更多的玩家会为了磨练自己的技术而不断钻研游戏，但也并是所有玩家都希望这样，有许多不擅长格斗游戏的玩家有可能会因此望而却步，这样不利于拓展游戏的用户群，只会导致游戏越来越核心向。不过这种变化到底是利大于弊还是弊大于利还是交给各位玩家来定夺吧，相信每位喜欢“《高达VS》系列”的玩家都有属于自己的答案。

本作和之前的作品还有一个比较大的区别就在于收录的作品，前面也说了，“《高达VS》系列”一般都是按收录作品来分类的，UC的机体归一类，SEED的机体归一类，也就是说不会出现关公战秦琼的情况。不过从《高达对高达》起，这种情况就出现了180度的大转变，不仅UC和SEED的机体可以跨越空间对打，并且其他作品的机体也参与进了这场大乱斗，所以包括本作和《高达对高达NEXT》在内的这部分乱斗型作品就很贴切地被称为全明星系列。制作这种乱斗型的游戏首先要考虑的就是游戏的平衡性，因为根据原作的设定，各作品的机体性能都是不一样的，如果不考虑这些差别就直接把各作品的机体放进来对打，那动不动就排山倒海、文明毁灭，这游戏根本就没法玩了。好在在实际游戏中我们并没有发现这种情况，厂商在把各部作品的机体加进来的时候都做了适当的调整，一些在原作中拥有强大能力的机体得到了削弱，而能力太差的机体也根据自身的特色增加了新招式。所以相对于以前的作品，本作各机体间的差异是最大的，就算是在以前作品中出现过的机体，在本作里用起来也完全不是同一个感觉。虽然这样做有不少系列的老玩家可能会抱怨太花哨，不过这也是大势所趋，今后的作品只会更花哨，如果总是抱着老的思想不放，那游戏是不会有所进步的，就像夏亚说的那句话——“创造新时代的不是老人”。



▲格斗机的地位得到了提高是不争的事实。

游戏一品轩

文 逍遥

迷你黄金眼

注：迷你黄金眼满分为30

勇者30（试玩版）	PSP	24
零·超兄贵	NDS	18
打击者1945 PLUS	PSP	17
终极乐队	NDS	19
向阳素描DS	NDS	17
妙厨学生美味香	NDS	18



▲游戏画面十分怀旧！

本辑推荐

前阵子神神秘秘的MMV公司，最近终于在网上放出了最新创意游戏《勇者30》的试玩版下载。游戏讲述的是一位勇敢的战士受到女神的委托，为了拯救世界，将去打败居住在大城堡中的魔王。其实这种老套的故事情节早在FC时代就屡见不鲜了，不过就如同风靡一时的《勇者别嚣张》、《无限回廊》等作品一样，本作自发布以来就打着"简约却不简单"的旗帜。游戏由众多关卡组成，每个关卡的地图及背景都不一样，而玩家要在短短30秒的时间内完成战斗、升级、打败魔王等一系列传统RPG的游戏流程。这在许多玩家看来是极不可思议的事情，然而对于《勇者30》来说，没有什么是它做不到的。游戏在很大程度上将传统RPG的流程缩短，战斗时间不超过10秒，移动速度飞快，各种各样的因素让本作显得独具匠心。试玩版的流程不长，一通游戏下来，倒是让笔者对RPG产生了新的认识，原来角色扮演还可以这样玩！



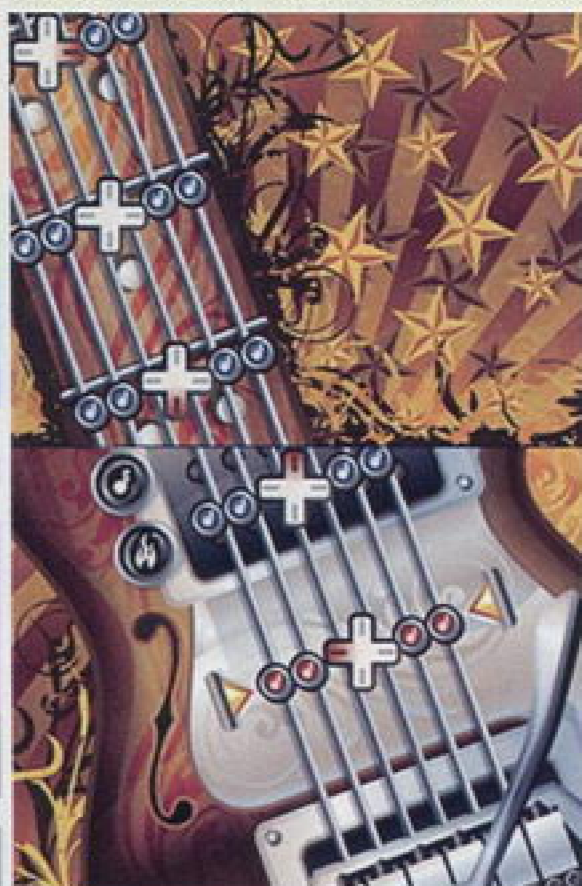
本辑最雷



▲这个……@#￥%@

将筋肉男与射击这两个名词结合在一起，不难想象出这是一个多么具有杀伤力的组合啊。根据1992年于PCE平台发售的射击游戏《超兄贵》进行重新制作后的《零·超兄贵》就是这样一款充满了力量与激情的超雷人作品。游戏的各个方面在经过重制后有了十足的进化，画面及操作手感也算是可圈可点。本作的男女主人公长得都十分俊美，但是看到他们的随从——筋肉人后，笔者整张脸都雷歪了！与主人公们相比，这两组随从的面相也太不上镜了吧！不过之所以评为最雷的却不是因为这些，由于游戏的死亡率比较高，系统设定了只要战败后完成小游戏就可以重新开始，而这个小游戏嘛……

与《零·超兄贵》同样是属于传统射击类游戏的还有《打击者1945 PLUS》，游戏同样是一款移植作品。不过和《零·超兄贵》的完全重制相比，本作就显得十分不厚道了，进入游戏时，那激情四溢的开场动画确实让笔者震惊了一下，不过在实际游戏过程中，发现除了在画面显示方面进化为PSP的16:9外，其余没有任何地方有改变。不过利用PSP的无线联机功能，和朋友们一起体验一下传统的飞行射击类游戏也是一个不错的选择。


▲不知道什么时候能在NDS上弹钢琴。

说起NDS上的音乐游戏，大家的脑海中不禁就会联想起一大堆优秀的作品。不过你曾经想过利用NDS来组建一支属于自己的乐队吗？《终极乐队》就可以帮助你实现这个梦想！玩家在游戏中可以从伴奏吉他、贝斯、主旋律吉他、架子鼓这4种乐器中选择一种作为弹奏的工具，完成游戏中一系列的音乐关卡。当你的弹奏获得观众们的认可后，还会出现你们的FANS，你还可以到更大的会场去开自己的演唱会。当然了，本作最重要的游戏方式并不是这个，而是自己编曲子，然后和朋友们人手一架NDS来演奏激情动听的音乐。与“《大合奏》系列”颇为有点相似的意味。

最近还推出了两款非常适合loli控和女生的游戏。根据人气动漫改编而来的《向阳素描DS》是一款类似双六游戏的作品。游戏中有365个格子，每个格子分别代表一年中的每一天，玩家在利用骰子进行移动后，定格在某个格子上就能引发当天的剧情，并进行相应的小游戏，从绘画到解谜，各种领域基本上都有所涉及。游戏中共有4位美丽可爱的主人公，在剧情的发展上也各不相同，并且其中一方的剧情发展会联系到另外3名主人公的剧情。另一款作品是《妙厨学生美味香》，玩家在游戏中要扮演一位名叫美味香的女生，在一个充满童话色彩的世界中学习各种美味佳肴的制作。游戏的风格十分可爱，并且穿插了大量的剧情叙述，不过这也成了游戏的一大缺点，剧情和实际游戏的时间比反差太大，基本上进展5分钟剧情才能有1分钟的实际下厨机会。而且本作与同类的厨房系游戏相比，在操作上也缺乏创意。笔者建议，如果家里有5岁以上10岁以下的小女孩，不妨给她们玩一玩。



▲还可以看到自己做的垃圾食品……

“另一个自己”即将在PSP上觉醒！

Persona

文 雷伊 美编 澄香

Persona				
ペルソナ				
PSP	Atlus	RPG	预定2009年4月29日	日版
	1人	5040日元	无对应周边	

期待度 A

“《Persona》系列”虽然是“《真·女神转生》系列”的一个分支，但其人气却丝毫不亚于系列的正传。13年前诞生于PS平台的系列第一作《女神异闻录Persona》在当年成为了Atlus社于日本销量最高的游戏，这一纪录直到今天都没有被刷新。时隔多年，这部被大批玩家誉为“神作”的作品也即将于PSP平台得到重生。由于国人的翻译习惯问题，《Persona》在国内一直被叫做《女神异闻录》，但实际上，“女神异闻录”只不过是初代推出时作为《女神》外传的一顶“帽子”（就像最近的《女神异闻录 恶魔幸存者》），它并不能用来代表整个“《P》系列”。而在这次PSP的复刻版中，Atlus也“顺理成章”地去掉了PS版标题中“女神异闻录”的字样，也许以“《P》系列”如今的知名度，已经不再需要这顶帽子了吧。

故事 STORY

游戏的故事发生在圣白貂学园（圣エルミン学园），主人公是学校中的一名高中生，有一天，由于好奇，他和其他几位同学在教室中进行了名叫“Persona大人”的超自然仪式，却因此引起了各种异变。街道上落下了闪电、袭击人们的恶魔于四处出现……在仪式中昏迷的主人公等人在前往医院检查身体是否有异样的途中，碰到了来袭的恶魔，并神奇地觉醒了Persona之力，从此开始了与恶魔的战斗。



▲进行完神秘的仪式后，街道上开始发生异变。



■新加入的过场动画制作精良，提高了游戏的临场感。

■PS版原作中粗糙的过场动画显然已经无法满足如今玩家们的要求，因此在PSP版中，过场动画进行了全部重制，而负责重制工作的，是日本著名的动画公司“神风动画”。

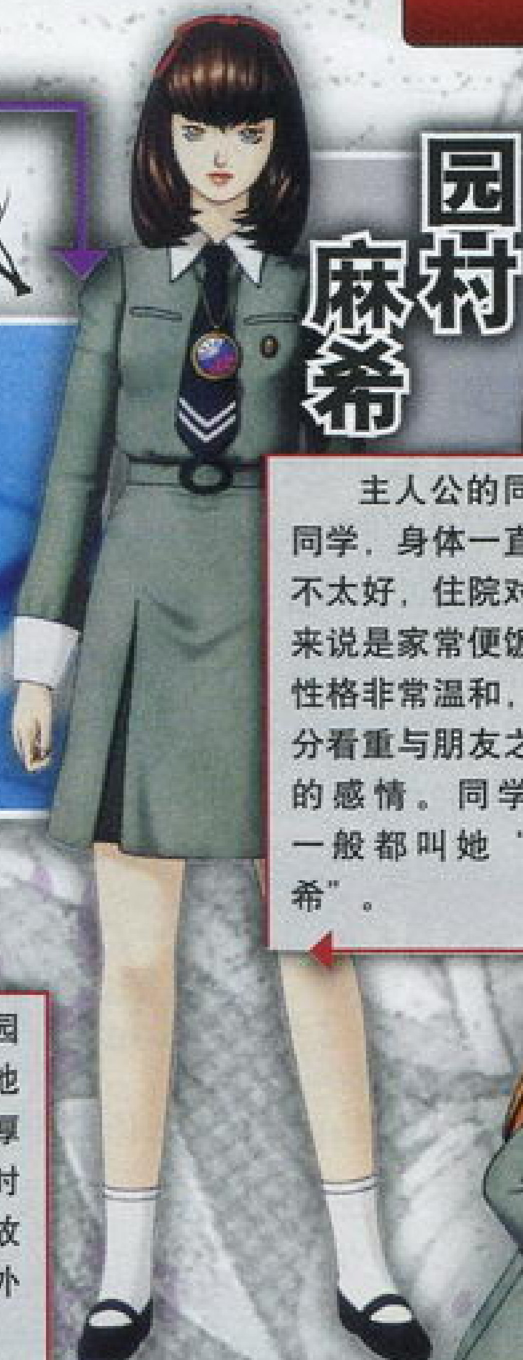
全新制作的过场动画

角色 CHARACTER



主人公

由玩家控制的角色，是圣白貂学园2-4班的学生。被卷入了异变之后，他与同伴们经历了种种磨难，建立了深厚的信赖关系。游戏过程中，主人公有时要面临重要的抉择，根据他的选择，故事也会发生变化。PSP版中主人公的外貌比起PS版有了微妙的变化。





园村麻希

主人公的同班同学，身体一直都不太好，住院对她来说是家常便饭。性格非常温和，十分看重与朋友之间的感情。同学们一般都叫她“麻希”。



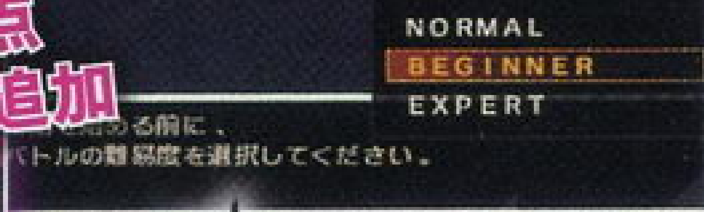


稻叶正男

主人公的同学，外号“马克”。他的性格开朗，总能调动起大伙儿的气氛。虽然看起来言行有些像不良少年，但实际上他是个正义感非常强的家伙，总是挂念着住院的麻希并常去看她。

系统 SYSTEM

考虑到PSP的便携特性，PSP版的《Persona》在细节方面针对原作进行了一定变更。比如大幅增加了游戏的记录点，并加入了中断存档的设定。另外，在遇敌率方面也进行了调整，使游戏能更为新玩家所接受。在一开始，玩家还可以选择游戏的难度，这样就使对原作的难度望而却步的玩家也能享受到游戏的乐趣。



▶玩家可以从三种难度中选择其一来进行游戏。

记录点大幅追加



▲原作中记录点的匮乏也加强了游戏的难度，在本作中，记录点将会大大增加。



青面金刚

伴随着主人公的觉醒而出现的Persona，是主人公最初的Persona。原本是促使病疫流行的恶鬼，后来改过自新成为了驱逐病魔的神。

战斗 BATTLE

迷宫中的移动是以主观视点来进行的，遇敌后进入回合制的战斗。战斗中除了直接攻击、铳攻击外，还可以召唤出装备的Persona来进行攻击。原作中召唤Persona时的演出时间偏长，拖慢了战斗的节奏，在PSP版中，Persona的战斗演出将会缩短，并且可以直接按掉，令战斗节奏大幅加快。



◀战斗最多可以派出5名同伴，这在如今的RPG中已经较为少见。



▶把握敌人的弱点在"《女神》系列"中显得尤为重要，本作亦不例外。

剧情分歧 SCENARIO

除了前面介绍的几位角色外，本作中还有其他多位可使用角色，不过他们并不会全部同时加入，而是会根据玩家的选择来决定是否加入，每次流程中除主人公外，最多只能再加入4名其他同伴。另外，原作中根据玩家的行动，故事会进入"セベク篇"和"雪之女王篇"两条截然不同的路线，这在本作中同样也会保留，并且两条路线都会加入新的迷宫。



▲原作中人气超高的女性角色桐岛英理子，你会选择与她一起展开冒险吗？



▲进入隐藏的剧情需要达成特定的条件。

Persona

"Persona"在拉丁语中为"面具"的意思，在游戏中，它作为"心之力"、"另一个自己"，以神和恶魔的姿态出现。游戏中存在着丰富的Persona，它们的能力也是千差万别，玩家还可以合出新的Persona。



▲每位角色的Persona觉醒前，都会有专门的剧情。



毗湿奴

和主人公相性较好的Persona中，拥有最强实力的Persona。和梵天、湿婆并称为印度教三大神。

Persona合体 FUSION

通过合体，玩家可以创造出新的Persona。作为系列传统的长鼻子老头伊格尔在初代就已经出现，他会为大家进行Persona合体。利用战斗时获得的"合体卡片"（スペルカード）来合成强力的新Persona，才能应付后期棘手的敌人。

▶合体卡片的组合必须考虑到相性，相性太差的话无法合体。



◀长鼻子老头伊格尔在历代"《P》系列"作品中均有出现。

机动战士高达 战场之绊 携带版

机动战士ガンダム 战场の绊ポータブル

PSP	NBGI	ACT	预定2009年3月26日	日版
	1～8人	6090日元	无对应周边	

相关报道 Vol.104 P39

機動戦士ガンダム 戦場の絆 ポータブル

期待度 A

相信看过上次的报道后，大家对本作都有一个初步的了解了，这次的前线主要为大家介绍PSP版的新要素"任务模式"，另外还有更多的机体与地图信息，关注本作的朋友千万别错过哦。

文 乌冬 美编 芊雯

任务模式

任务1 训练任务

任务模式的一大重点就是训练任务，在这里玩家可以掌握到包括移动和攻击等的基础操作，除此之外，介绍每种机体专用战法的任务也是新手玩家们不能错过的。



▲任务模式里为玩家准备了多种训练任务，不懂玩的话就从这里开始吧。



使用连续攻击

▶在格斗攻击命中敌人后，如果看准时机按下按键就能使出连续攻击，喜欢使用近战或格斗机体的玩家需要熟练掌握。

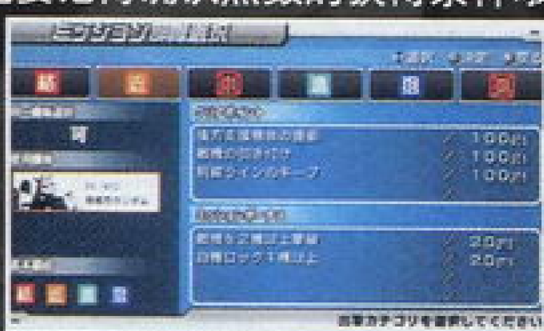


使用专用弹

◀游戏中某些机体拥有多种武装，玩家可根据任务的需要进行切换，在任务模式中提供了专门的任务来让玩家熟悉这个系统。

用任务来赚取点数！

任务中只要满足特定的条件就可获得点数，这些点数可以用来获得新的武器和称号，所以出战前一定要记得确认点数的获得条件哦。



▲每个任务的点数获得条件都是不同的。



▲点数的获得条件还会根据玩家使用的机体类型产生变化，记得要用每种类型的机体都完成一次任务哦。

任务2 实战任务

当完成所有训练任务后，玩家就可以选择实战任务了。实战任务的难度比训练任务要高出不少，任务内容包括保卫我方机体、击破敌方机体和破坏敌方据点等等，并且根据任务内容的不同，出击的机体也是不同的。另外有些实战任务是可以联机进行的，碰到一个人打不过的任务时，就和朋友携手攻破吧。



潜伏在沙漠中的猎人

◀这个任务里登场的敌人全部是狙击型机体，要时刻小心来自四面八方的炮火。

被瞄准的钢坦克

▶像钢坦克这种缺乏自我保护手段的机体一旦被对方的近战机体缠上就很难逃脱了，赶快过去营救吧。



帮助僚机脱离险境！

机体介绍《联邦军



高达Ez8

Cost：210

武装：100mm机枪 光束军刀

格 用陆战型高达改装的机体，格斗能力超群。



轻装甲吉姆

Cost：160

武装：100mm机枪 光束喷枪 光束军刀

格 以牺牲耐久力的方法来提升机动性的机体。



吉姆

Cost：130

武装：100mm机枪 火箭炮 光束军刀

近 联邦军的量产型机体，特点是Cost少并且上手容易。



陆战型高达

Cost：200

武装：100mm机枪 光束步枪 光束军刀

近 Cost和性能平衡度极佳的机体，擅长射击战。



全装甲高达

Cost：250

武装：导弹舱荚 2连装光束步枪

中 全身装有厚重的装甲，以强大的火力弥补了机动性上的不足。

陆战型高达(吉姆头)

Cost：190

武装：导弹发射器 火箭发射器 180mm大型炮

中 用吉姆头替换了原来头部的陆战型高达，可以使用3种武装。



水用吉姆

Cost：180

武装：导弹发射器 鱼叉枪 光束镐&手部锚

中 联邦军惟一一台水陆两用机体，拥有可以进行据点攻击的武装。

地图

查布罗地下

在联邦军总司令部查布罗的地下所建造的基地，整个地形是一个溶洞结构，射击武器的射击角度太高时有可能会打到天花板。另外因为这里的地形非常复杂，熟记地图的一方会比较有利。



即使看不见据点也能进行炮击！



▶图中所示这点是非常好的炮击地点，不过如果仅仅呆在那里的话是无法看见据点的，必须先跳起来才能看见并锁定据点。

吉翁军

格 老虎的标准配置型，虽然没有了格林机关枪，但战斗力依然不俗。

格 序盘就可使用的格斗机体，Cost非常少。

龟霸 Cost：140

武装	
连装导弹发射器	
伸缩手腕	米加粒子炮

老虎 Cost：210

武装	
5连装手指火神炮	
电热鞭	电热剑

扎古Ⅱ Cost：120

武装	
机关枪	火箭炮
电热斧	

近 吉翁军的量产型MS，适合初学者拿来上手。

近 沙漠地带用的扎古，性能上比扎古Ⅱ要高。

中 足部装有气垫装置，是一部防御力与机动性并重的机体。

扎古沙漠型 Cost：140

武装	
改造机关枪	
手榴弹（×2）	电热斧

扎古加农 Cost：160

中 装备了长射程的加农炮，可以在中距离对队友进行支援。

武装	
180mm加农炮	
机关枪	巨枪

大魔 Cost：200

武装	
穿甲火箭弹	电热军刀
扩散光束炮	

勇士加农 Cost：250

武装	
光束剃刀	
光束加农炮	光束步枪

中 可在中距离持续作战的强力机体，肩部的光束加农炮可通过长按按键来提升威力。

塔克拉玛干沙漠



一览无遗的沙漠地带，两军前进不久就能碰个正着，这对接近战机体非常有利，如果是射击型机体，就要利用有限的遮蔽物来打游击战。

▲地图的中央有一艘母舰的残骸，吉翁军的炮击型机体能从这里对联邦军的据点进行炮击。

纽约



建筑物林立的街道地图，利用建筑物的掩护来发起进攻是比较有效的战法。另外，这幅地图的炮击地点也比一般地图要多，炮击型机体可以多变换位置来保证自己的安全。

从建筑物内部向外射击



▲图中所示这点有一个图形建筑物，炮击型机体可以进入内部对据点进行攻击。

梦幻骑士

グローランサー

PSP	Atlus	RPG	预定2009年5月14日	日版
	1人	6090日元	无对应周边	

期待度 B



以精彩的剧情以及漆原智志的精美人设吸引了大批FANS的PS游戏《梦幻骑士》将在PSP上登场。作为移植版的本作不仅会在细节方面有所改良，还将加入大量新要素。下面就让我们来看一看吧。

文 洋葱　美编 芊雯

GROWLANSER

グローランサー

The time may put us apart, I know that I will find you with faith, I don't believe in destiny but I knew you were the one when our eyes met... Defied your Fate.



主人公

出生之后遭到丢弃，被宫廷魔术师桑德拉收养的少年。之后在桑德拉的建议下踏上了旅途。

缇皮

桑德拉参照传说的妖精制作出的魔导生命体，虽然看上去很可爱，实际上相当任性。



STORY

罗朗迪亚宫廷魔术师桑德拉收养的少年同时有着"毁灭世界的元凶"和"救世之光"这两个称号。桑德拉不让少年离开王都，也尽可能地不让他与外界接触。这样的日子一直持续到少年17岁的某个早晨……



◀ 精美的人设为游戏增添了一份魅力。

漆原智志笔下的个性角色



满月之日，少年踏上了旅途。

新角色登场！

作为移植版，本作增加了大量的新要素。除了追加了原有角色的相关事件外，本作中还将出现两位新的女性角色。



阿梅莉雅

CV 田村ゆかり





正在对“时空扭曲”进行研究的女性。虽然很有实力，但总会在关键的地方出错。

■很讨厌能够使用魔力的人类，原因究竟是……



紧张刺激的即时战斗

▲给同伴下达命令，获取战斗的胜利吧。



梅尔菲

CV 富田麻帆

拥有翅膀的特殊人种“菲扎利昂”的少女。菲扎利昂的人普遍重视团结，不过梅尔菲却总喜欢单独行动。

休假系统



▶根据同伴好感度的不同，后期的故事内容也会有很大的变化。

只要完成了特殊任务，玩家就有机会获得休假。在休假期间与同伴交流的话有机会触发各种事件，同伴们对主人公的好感度也会产生变化。

絶体絶命都市3

—壊れゆく街と彼女の歌—

在突发的灾难中求生存的动作AVG“《绝体绝命都市》系列”以其独特的游戏方式获得了不少玩家的青睐，而系列最新作也将于今年4月在PSP上登场。前段时间官方已经放出了本作的试玩版本，相信许多对本作感兴趣的玩家已经率先领略到了游戏的魅力。而除去单机部分，本作还利用了PSP的通信功能首次加入了多人联机模式，这次我们就来看看本作通信模式的具体内容。

绝体绝命都市3 毁灭之都与她的歌声			
绝体绝命都市3 坏れゆく街と彼女の歌			
PSP	Irem	A・AVG	预定2009年4月23日	日版
	1～4人	5040日元	无对应周边	

相关报道 Vol.98 P46

期待度 B

文 雷伊 美编 澄香

两位候补主人公

在本作的剧情模式开始，玩家可以从一男一女两位主人公中选择一位来进行游戏。不管选择哪位，玩家都需要和梦想着成为音乐家的女护士本条咲一起，从崩坏的小岛逃出生天。

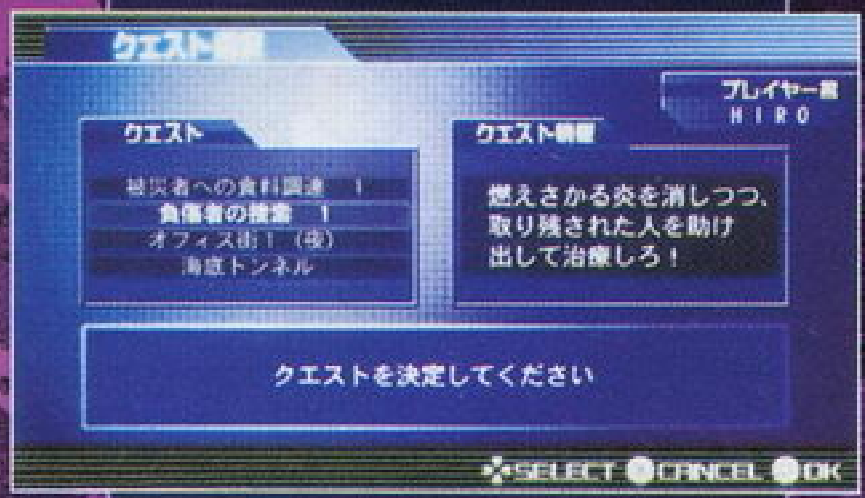
女性主人公 牧村里奈

男性主人公 香坂直希

本条咲

通信模式的基本规则

本作的通信游戏模式是以任务制来进行的，根据挑战任务的不同，玩家们所在的区域也会发生变化。玩家要在各个舞台达成设定好的条件，从而从该区域脱离。乍一看似乎和剧情模式没什么区别，不过在通信模式中，挡在玩家面前的一些机关是靠单人之力无法解开的。为了在限定时间内达成过关条件到达目标脱出地点，与同伴的协作是必不可少的。



▲一开始可以挑战的任务不会太多，不过随着剧情模式流程的推进，任务也会逐渐增加。



▲任务开始，画面上方显示的是限定时间，限定时间内到达目的地则顺利过关。



▶许多有联机内容的游戏中，角色都可以做出各种动作手势来互相交流或表达自己的情感，本作也不例外，玩家可以从列表中选择各种动作。

◀完成任务玩家就可以得到新服装等追加要素，也就是说，想要完美地通关本作，多人协力是必不可少的。



任务的舞台丰富多彩

海底隧道



▲有同伴被压在了瓦砾之下，赶紧将他救起来。

在崩坏的海底隧道内部前进，因为里面随时都可能崩塌，所以玩家有可能会被压在瓦砾之下。此时，就需要一起参与任务的玩家之间互相协助。

崩裂的道路



▲在前进的过程中必须时刻留意脚下的地面。

发生大地震后的街道，随时都有可能发生余震，令地面再度出现崩裂。如果有同伴不幸陷入了裂缝中无法行动，同伴们就应该上前向其伸出援手。

雨中的街道



▲天黑下雨不要紧，大家摸着黑一起前进。

下着雨的街道，由于天色昏暗，玩家很难看清楚周围，此时就需要用手电筒的光线来确认周围的状况，谨慎地前往脱出地点。

任务介绍

寻找受伤者

游戏中的联机任务不少，这里我们先为大家介绍其中的“寻找受伤者”这个任务。该任务的过关条件为扑灭火焰和救援下落不明的男子，这两个条件光靠一个玩家都是无法达成的。



▲与受伤的男子对话，得知他的同伴不见了。



◀对失踪男子的搜索马上展开，不过大火却挡住了玩家的去路。

▶在汽车下找到了灭火器，不过光靠一个人的力量无法推动汽车，必须集合多人的力量才能将车子移开。





■利用灭火器扑灭大火，继续前进分头寻找失踪男子。

一起穿越时空



《口袋妖怪不可思议的迷宫》是“《口袋妖怪》系列”人气非常高的一个分支系列，既有《口袋妖怪》中的人气精灵的精彩出演，又有探索乐趣无穷的《不可思议的迷宫》的精彩迷宫设定。新作名为《空之探险队》，是第二代《口袋妖怪不可思议的迷宫》的资料篇，下面就让我们一起来看看本作相对于《时·暗》，都有哪些新要素吧。



口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队

ポケモン不可思议のダンジョン 空の探险队

NDS	Nintendo/Pokemon & Hudson	RPG	2009年4月18日	日版
	1人	容量未定	4800日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

期待度 A

文 马修　美编 Juxi

变成口袋妖怪的主角

既然是资料篇，主要系统及主线剧情上自然不会有太大的变化，本作亦是如此。和《时·暗》一样，经历了海难的的主角被冲到了海滩——这是一个陌生的地方，这里是口袋妖怪的世界，而主角也莫名奇怪地变成了口袋妖怪，还丢失了很多记忆……为了寻找真相，主角遂和海滩遇见的搭档一起加入探险队的行会，希望能在一个个任务中寻找答案及回到原来世界的方法……







▲在陌生的海滩，变身为口袋妖怪的主角遇见了搭档，一场口袋妖怪世界的冒险开始了！



▲探险队的大本营依然是胖可丁老大的行会。

去探索过去与未来！

财宝镇

走出探险队行会不远，就会到达财宝镇，财宝镇如其名称，汇聚着各路来寻财探宝的精灵们，相应地，镇子上服务探险队的各种设施也颇为齐全。



联机通信



和《时·暗》一样，本作也可以通过无线通信和Wi-Fi实现联机，比如在迷宫中倒下向朋友发送救助请求、在道场挑战朋友的队伍等，都需要联机来完成。除了《空之探险队》之间可以联机，本作还可以和《时之探险队》、《暗之探险队》进行联机，但不支持与这三作以外的其他《口袋妖怪》作品的联机。



登场精灵 490只以上

本作登场精灵多达490只以上——这便是官方公布的数字。话说不公开具体数字也是该系列一惯的特点，也许是个别的精灵没有登场从而不足493只；当然也有另一种可能，即2009剧场版会预先出现第五代《口袋妖怪》的精灵，而后被本作收录。不管怎么说，490多只精灵够玩家好好收集一阵子了，而目前可以肯定的是，在《白金》中出现的一些精灵的新形态会在本作中出现，这也可以看作是两部《口袋妖怪》的资料篇的联动之处。



▲将原始形态的基拉帝纳编入冒险队伍，队伍实力应该会大大提升！

新增主角



本增加了5个新的备选主角，它们分别是利欧鲁、蓝电狮、伊布、六尾和短脚象。加上原有的14个可供选择的主角，使得本作玩家可选的主角选择达到了19个。加上两个专门作为搭档的精灵，可供选择的搭档多达21个。





伊布



六尾



短脚象

剧情角色也有增加

《时·暗》中，行会的诸成员、劲敌毒玫瑰队、丛林蜥蜴、夜幽魂、暗黑迪亚路卡等NPC角色都给玩家留下了深刻的印象，而本作新增了剧情，自然也会有新的剧情角色加入。

在《白金》及2008剧场版中登场的塞伊米的新形态，在《空》中将会有什么样的表现？期待一下！



新的剧情

配角的故事

主角的经历自然是故事的主线，但本作还增加了其他角色的剧情，不仅增加了情节，玩家还将操作这些“非主角”去演绎自己的经历。



▲操作比帕水獭展开故事，与之对话的比渡水獭应该是水獭家族的头领或长老。

▼三个美女探险家、一个宝箱，隆隆石这是怎么啦？



探索未来

在《时·暗》中，丛林蜥蜴为了帮主角一行扫除障碍，拖着夜幽魂一起跳进了黑洞，那么它们究竟怎么样了？本作新增的故事情节中，就有讲述这之后的故事。



▲虽然两个强大的家伙堪称梦之组合，但强大暴力的暗黑迪亚路卡也不是好对付的，加油吧！

▶夜幽魂的失败将使未来改变，鉴于此，暗黑迪亚路卡亲自出动了！





▲抱着同归于尽的决心，丛林蜥蜴毅然抱着夜幽魂一起跳进了黑洞。实际上，它们是一起去了未来。



▲刚才还在从前的世界中互为敌人的两个家伙，现在只能一起组队冒险了……





▲返回未来的丛林蜥蜴和夜幽魂遭到了鬼精灵的袭击——夜幽魂本来是它们的头目，到底是怎么回事呢？

回到过去



过去的故事发生在本老大的童年——那时本老大还是一只宝宝丁。

游戏不仅让玩家去探索未来，还可以去经历过去，而过去的故事，则是以小时候的胖可丁老大——一只宝宝丁为主角去经历感受。下面让我们一起看看官方公布的消息。



▲在宝宝丁与乌帕、迷唇娃和花苞玫瑰三个小朋友的对话中，故事开始了。





▲在一个森林里，宝宝丁遇见了探险家化石龙蝎，开始了自己的探险之路。将会有怎样的冒险等待宝宝丁和玩家呢？



我们要当探险家！



▲想做探险家的怨影娃娃和毒尾蝎来了，也是小家伙哦。



探险不是请客吃饭，同志们加油！

文 雷伊 美编 澄香

逆転検事

《逆转检察官》的发售日终于确定为今年5月28日，并且届时将会有限定版同时推出，虽然目前还不知道限定版附带的赠品如何，但是前两作都给人留下了不错的印象，因此本作的限定版应该也同样值得期待。本次的报道我们为大家介绍两位全新的角色，他们拥有着绝对抢眼的造型，而在实力上也绝对不容小觑。

期待度 A

逆转检察官			
逆转检事			
NDS	Capcom	AVG	预定2009年5月28日	日版
	1人	容量未定	5040日元	对应周边未定

相关报道 Vol.86 P23/Vol.99 P42/Vol.101 P20

讨厌检察官的国际搜查官

狼士龙

绯拿多个犯罪组织的精英搜查官，最擅长发挥他的领导才能、指挥大量部下进行搜查的人海战术。他是个彻头彻尾的“现场主义者”，但是极度厌恶检察官，每次在现场看到检察官，他总会不由地心生厌恶。

▲狼士龙的架势看上去不像搜查官，反倒像黑道中人。

和御剑一样，狼士龙的目的也是侦破案件。但是由于狼士龙非常厌恶检察官，所以在犯罪现场他总是和御剑唱反调，处处找茬。为了顺利地解决事件，御剑必须冷静地分析手头得到的情报，并找出狼士龙推理的矛盾之处。

▲与狼士龙的对决画面，御剑能顺利找出狼士龙发言的矛盾吗？

辅佐狼的秘书

席娜

经常和狼士龙一起行动的优秀秘书，和狼士龙之间有着牢固的信赖关系，一直跟在狼士龙的身边，冷静地辅佐他的搜查工作。

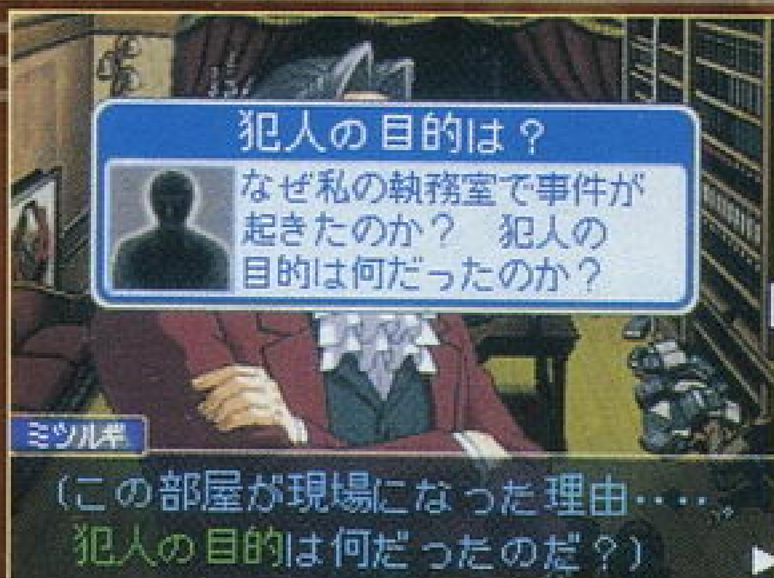
◀在搜查过程中，狼士龙有时也会进行推理，如果不找出他的观点的矛盾之处，那么御剑的搜查工作将无从继续。

情报收集&逻辑模式

搜查过程主要包括在案发现场收集情报、逻辑模式的推理，以及和对手或者证人的对决三个要素。基本的搜查流程为先前往案发现场与相关人员对话，收集解决案件的各种情报，然后在逻辑模式中整理组合收集到的情报，最后再利用情报击破对手或证人的论调。这里我们就为大家分别介绍一下前两个步骤。

情报收集

前往案发现场，调查各个可疑之处是解决案件必不可少的一步。觉得可疑的地方只要按A键就可以进行调查，如果调查的地方确实是可疑之处，那么画面中就会表示出疑点，而收集到的情报等均会储存在NDS下屏的逻辑盘中。



▲调查重点部位，画面中就会出现疑点。



▼收集到的情报会变为白色的球，储存在逻辑盘上。

逻辑模式

情报收集得差不多后，就可以进入逻辑模式，将储存在逻辑盘中的情报关联起来。玩家需要选择两种看起来具有关联性的情报，然后点击下屏中的“总结”（まとめる）选项。如果情报的组合正确的话，画面中就会出现特殊的特写画面，搜查便会获得新的发展。



▲点击下屏的逻辑盘，或者按下L键都可以进入逻辑模式。



▲从储存的情报中选择两种，并点击“总结”进行关联。



▲如果情报组合正确，那么离案件的解决就更近了一步。



▲进入逻辑模式后，收集到的情报都会表示在下屏。





▲御剑整理情报，寻找新的突破口。

▶如果组合错误，画面左上方的“真相槽”就会减少，全部扣光则Game Over。



PUZZLE QUEST GALACTRIX

把其他游戏类型的要素溶入RPG中已经再常见不过了，但是你试过用RPG的方式来玩连珠PUZ游戏么？两年前的《益智之迷 战神的挑战》就是以其独特的魅力，征服了不少玩家，而新作《益智之谜 星球大战》又会给我们带来怎样的惊喜呢？让我们拭目以待！

文 Edie 编 软饼干 美编 Juxi

期待度 B

益智之谜 星球大战

Puzzle Quest：Galactrix

NDS	D3 Publisher	PUZ	预定2009年第一季度	美版
	1～2人	容量未定	29.99美元	无对应周边

党派之间的暗斗

本作依然融合了RPG与PUZ两种游戏乐趣，但将游戏背景设在了未来世界的太空中。在遥远的将来，人类借助着宇宙穿梭技术将数以百计的太阳能系统遍布银河系中。四个势力强大的党派组织都掌控着各种先进的、人类政府所不能及的技术，因为都想控制地球，所以党派之间的混战不可避免地发生了，使得人类面临着种族被灭绝的危机。玩家将扮演一名太空飞船驾驶员，穿梭于外太空中，周旋于各大党派之间并与外来物种战斗，试图阻止这场种族灭绝大屠杀。

在这个明争暗斗的外太空中相互帮助是很有必要的。





游戏下屏显示的是网状地图中的区域之一，能清晰显示玩家当前所在地以及其他任务地点。



前作中是选择人物角色应战，而本作中是驾驶太空飞船，按照系统要求来升级太空飞船的各种技能后，才能接受更高级的任务。

更为灵活的解谜面板



本作游戏面板由前作的矩形变为了圆形，并将宝石设计成六边形形状，这样每个宝石就能最少朝三个方向、最多朝六个方向移动，更容易为新手玩家所接受，另外宝石不再只是从顶部下落，而是能从各个方向出现，即从所消除宝石的位置处加入新的宝石。玩家在游戏中可以将相邻的两个宝石调换位置，使得相同颜色的宝石在横向或纵向或对角方向连成一线时，就会消除，但要保证宝石的数量为三个或更多。虽然本作游戏规则看似简单，不过当玩家亲自体验将精密的解谜结合“《益智之迷》系列”独有的等级、道具、攻击系统之后，便会觉得游戏非常耐玩、有趣，且不乏战略性。

游戏的下屏是解谜面板，即战斗舞台；上屏则显示敌我双方太空船各方面点数收集情况，包括生命值，防御值及武器配备等。



在限制时间的任务中一定要在规定时间内消除掉规定数目的宝石才行，不过幸好新增了“加时宝石”，但是如此稀少貌似很难消得到呢！

游戏模式

游戏模式简单明了，分为单人故事模式、支持线下的两人对战模式以及可随意进入任一战斗任务的速战模式。主模式单人故事模式中的战斗有150场之多，值得玩家反复挑战。游戏中各种颜色的宝石起着不同方面的作用，比如，红色的宝石用于武器升级、黄色的宝石代表能量值、绿色的宝石用于计算机升级、蓝色宝石用于升级太空船的防护罩，增强防御力。完成任务后，玩家会得到相应的点数，利用这些点数来升级太空飞船的炮击、引擎、科技、航行等技能，分数分配可以不均等，玩家可根据太空船当前的技术等级自由分配。



胜败判定

与前作一样，坚持到最后的人即是赢家。玩家每消除一组宝石都会消耗一点敌人的生命值，如果造成连击的话那伤害值将更高，而且还会多奖励一个回合，如此循环攻击必会给予敌人重创。当然，除了一味地攻击之外还要做好防御措施，多消除蓝色的宝石增强飞船的防护罩的防御力吧！毕竟安全第一。



如果赢得战斗，敌方就得付出一定代价，但如果输了，我方自然也是逃不过惩罚的。



原创主角与机体参上！

スパロボット大戦K

文 乌冬 美编 Yangyu

超级机器人大战K				
スーパーロボット大战K				
NBGI	S・RPG	预定2009年4月2日	日版	
1人	容量未定	6090日元	无对应周边	

NDS

期待度 A

相关报道 Vol.104 P32

上次的报道为大家介绍了本作强大的参战作品阵容，不过细心的朋友可能也看出来了，上次报道的参战作品阵容了还缺了一个至关重要的组成，对，那就是原创系的角色和机体了，废话不多说，下面马上为大家带来主角机和部分系统的介绍。

原创系主角&机体

作为阿斯特里姆星防卫队主力的战斗机器人，米斯特所驾驶的这台是搭载了从阿斯特里姆星古代遗迹里挖掘出来的“水晶之心”的特别式样。



米斯特的机体

列瓦利亚斯



喜怒哀乐易于言表的热血青年

米斯特·雷克斯



▲列瓦利亚斯手中武器即是枪又是剑。



主人公

经常得意忘形而导致小错误不断的新人驾驶员，但他在危机的时候通常会表现出超于常人的能力。他故乡所在的阿斯特里姆星和后来落脚的贝扎特星都相继被不明身分的人毁灭了，因为这些不愉快的经历，他发誓再也不参与战斗，不过当他来到地球时，却因为同伴遇到危险而再次出击。

搭档1

以支援列瓦利亚斯为目的而制造的量产型机器人，在“水晶之心”启动实验中和安洁莉嘉一起失踪。

安洁莉嘉的机体
赛利乌斯

安洁莉嘉·夏尔媞露
经常照顾主人公的青梅竹马



▶无论是在工作还是生活上，安洁莉嘉都给予了米斯特许多帮助。

20岁的女性，是隶属阿斯特里姆防卫队埃鲁利库班的驾驶员，同时也是米斯特的青梅竹马。特长是向别人说教时总爱引用一些不知道从哪获得的错误知识，因此经常成为被捉弄的对象。虽然她拥有高超的驾驶技术，但总是在紧要关头因为紧张导致失误。

搭档2

赛利乌斯的特装型机体，机体搭载了2000年来贝扎特星上一直供奉着的“神之石”，战斗力和赛利乌斯相同。

谢尔迪亚·露玖
天真烂漫的年轻驾驶员

谢尔迪亚的机体
赛利乌斯II



▲虽然谢尔迪亚总是一幅活泼开朗的模样，但其实她背负着沉痛的过去。

她是过去米斯特流落到贝扎特星的时候，帮助过米斯特的17岁少女。曾为了保卫贝扎特星和米斯特并肩战斗，在贝扎特星被毁灭后她就失踪了。另外，她还有着年幼时失去双亲、一个人养育妹妹的经历，因此形成了不服输的性格。特长是经常不分场合地说出自己所想而导致冷场。

新系统判明

本作搭载了可以让两部机体以一个单位出击的搭档战斗系统，这个系统除了可以让出击的机体数量增加外，更重要的还是组队机体可以获得一些单机所没有优势。

搭档战斗系统

优势1 支援机体可以进行援护攻击

一个队伍里分为主攻机体和支援机体，当主攻机体进行攻击时，如果支援机体的武器也符合地形和射程等攻击要求的话就可以追加援护攻击，不仅如此，当主攻机体受到攻击时，支援机体也可以进行援护防御。



◀▼当主攻机体攻击完毕后，支援机体会马上进行援护攻击，给予对手连续的打击。

▲小队战斗的时候也是两台机体一起上场的，首先由主攻机体发起攻击。

优势2 移动时只反映主攻机体的特性

小队的移动力和移动类型由主攻机体决定，如下面的例子，当移动类型分别是“空”和“陆”的机体组队后，只要把移动类型是“空”的机体作为队伍的主攻机体，整个小队就可以在空中移动。不过要注意的是，使用这种组队方式时，陆地的支援机体并不能对空中的主攻机体进行援护。

▶只要小队还没行动，就可任意在两架机体间切换谁担任主攻和支援。

主攻机体移动类型是空中的情况



◀空中机体可无视障碍物，直接移动到可攻击敌机的距离。

可以攻击



◀▲虽然这样做最终只有一架机体可进行攻击，但总比什么都做不了好。

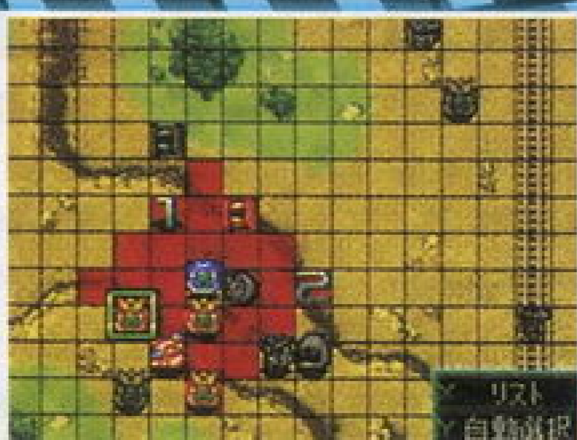
主攻机体移动类型是陆地的情况

◀▲因为被障碍物阻挡，小队移动后还不能到达可攻击的距离。

不能攻击

连续攻击系统

这是单机出击时才能使用的特殊攻击手段，当机师拥有“连续攻击”技能时，就可以同时对复数的敌机进行攻击。和搭档战斗系统相反，这是一个用较少的单位来对较多的单位进行打击的系统。



▶连续攻击的目标也可以是不相邻的单位。

新作拼盘

收集更为细致的游戏信息



全面进化的《龙珠》



▲布尔玛的特色是使用双枪来战斗。



▲◀虽然人设有点怪，但招式还是不变的。





◀▼不得不说，游戏的人物造型和我们所熟悉的那个《龙珠》有很大差别。

龙珠 进化	
DRAGONBALL EVOLUTION	
PSP	
NBGI	FTG
预定2009年3月20日	日版

本作是动漫改编电影《龙珠 进化》的同名PSP游戏，电影版是一部由黄毅瑜执导、周星驰担任监制、滨崎步献声主题曲、FOX电影公司发行的年度大片，电影将会以一个全新的手法去诠释这部经典的动漫作品，势必带给每位龙珠FANS不一样的感觉。

《龙珠 进化》的故事主要讲述主角孙悟空受祖父孙悟饭临终之托，踏上寻找龟仙人并收集七颗神奇龙珠来阻止短笛大魔王统治世界的旅途，在旅途中，孙悟空遇见了布尔玛、乐平、琪琪等人，并借助他们的力量，踏破重重难关找到了一颗又一颗龙珠。另一方面，孙悟空也终于找到了武术高手龟仙人，在龟仙人的门下接受严格的训练，为迎战短笛大魔王做最后的准备。

游戏版的《龙珠 进化》是一款3D对战游戏，在游戏中玩家可操作电影里的人物以一对一的形式展开对战，登场人物除了刚才提到的那些主要角色外，电影里一些不太重要的配角也会登场，并且每位角色都有属于自己的特色格斗技。本作的游戏模式十分丰富，除了有可以体验电影剧情的故事模式，还有可以和朋友进行对战的通信模式、具有极高挑战性的任务模式和收录了各种珍贵设定资料的画廊模式等。另外为了让玩家体验到原汁原味的《龙珠 进化》，游戏中的场景全部采用影片中的实景照片，而人物对话中使用的头像都是电影的演员剧照。

（文：乌冬）

遥远的时空中3 with 十六夜记 爱藏版

遥かなる時空の中で3 with 十六夜记 爱藏版

PSP	Koei	AVG
	预定2009年3月19日	日版

PS2平台的女性向恋爱游戏名作《遥远的时空中3》即将在PSP上登场。故事的主人公是正在享受校园生活的女高中生春日望美，突然有一天，她被一股神秘的力量带到了一个与源平合战时期的日本非常相似的异世界，并被这里的人们当作“白龙的神子”。玩家在游戏中将要操纵望美带上自己的守护者“八叶”，与不断制造恶灵打破人们平静生活的平家展开战斗。在游戏中除了通过对话选项外，玩家也可以通过消灭恶灵来提升男性的好感度，好感度提高到一定程度后就会出现提示让玩家前往指定地点，触发特殊事件。与系列前几作一样，本作的人物设计仍由水野十子负责，而声优阵容也依旧是为系列前几部作品献过声的三木真一郎、保志总一朗以及石田彰等人。（文：洋葱）



▼本作还收录了外传《十六夜记》的内容。



▲望美的好友也一同被带到了这个异世界。

在遥远的时空中与你相遇



遙かなる時空の中で3 with 十六夜記 愛蔵版

风云！大笼城

风云！大笼城

NDS	河本产业	SLG
	预定2009年4月23日	日版



▲游戏的序盘为玩家准备了详尽的教学内容。

▼通过上屏的小地图可以方便地确认敌我兵力配置。





▲除了防卫兵种外，还可以使用烟雾弹和大炮等道具来协助防守。

战国 风云再起

《风云！大笼城》是一款以日本各地城池为舞台的防御型模拟策略游戏，在游戏中玩家要扮演笼城里军团的指挥官，通过进行笼城战来防止自军的城门被攻陷并赶走来犯的敌人。笼城战的基本方法是在城池里配置和调遣各种防卫兵种，防卫兵种是笼城战的主力，他们有着各自的特点，并且可以通过投入资金来强化，以获得更多的特殊能力，要在笼城战中获胜，考验的就是玩家对兵种的熟悉程度和调兵遣将能力。游戏中的地图收录了诸如熊本城、名古屋城和江户城等日本著名城池，总数多达30个，难易度方面游戏也提供了3种不同的等级，玩家可根据自身的水平挑选适合的舞台和难度。（文：乌冬）

怀古？新潮？白热化的太空战斗

太空侵略者 极限2

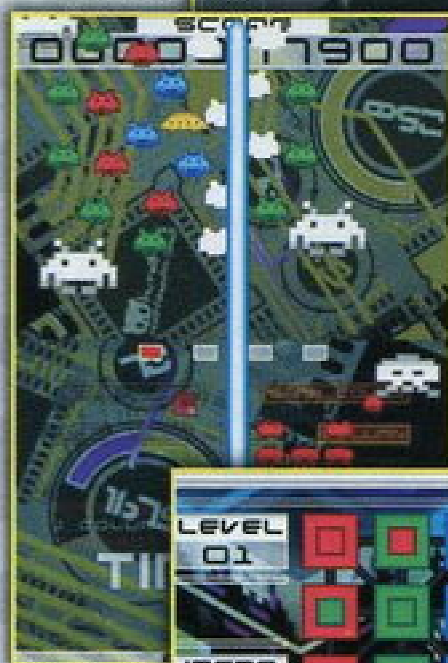
スペースインベーダー エクストリーム 2

NDS	Taito	STG
	预定2009年3月26日	日版

在前作《太空侵略者 极限》受到了好评之后，Taito即将把搭载了诸多新要素的第二作带给玩家。前作中加入的各种得分系统在本作中均得到了保留和强化。玩家在战斗中连续击中相同颜色或相同形状的敌人可以进入短暂的“挑战”中，完成挑战不仅能获得大量的分数，还可以进入FEVER状态，这时击中下屏中的敌人就会出现加分道具，而上屏中更是有高分值的UFO飞过，想得分就要具备能将它们全部击坠的实力。在玩家用相同的颜色达成多次FEVER之后，上屏中的BINGO面板很可能有相同的颜色连成直线。这时上屏中会出现魄力十足的巨大BOSS，将其打倒之后更是可以进入SUPER FEVER状态，大量的加分道具和数量庞大的UFO能让玩家一次赚足分数！另外，游戏的联机对战模式也得到了强化，玩家达成一定条件之后可以送给对手一个BOSS级的超大UFO，能给对手带来巨大的压力。（文：盲先知）



▶巨大UFO出现，想必是个难缠的对手。



◀贯穿上下两屏的激光攻击威力巨大，敌人难逃灭顶之灾。



▶游戏中需要时刻注意上屏中的BINGO面板，有机会发动SUPER FEVER时千万不要错过。

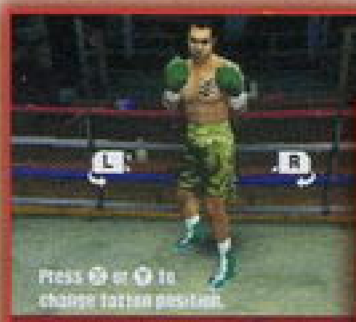
唐金拳击

Don King Boxing

NDS	2K Sports	SPG
	预定2009年3月27日	欧版

本作是由大名鼎鼎的拳击经纪人唐金先生代言并亲自负责监督制作的作品。游戏将为玩家揭开作为一名拳击手的真实世界观，一个真正的拳击手的生活不仅仅只是那些疯狂的比赛之夜，而是慢慢建立起自己职业拳击手生涯不断成长的艰辛过程。拳击是一项充满力量且讲究战术及技巧的格斗竞技运动，玩家必须不断接受专业的训练，在逆境中成长，才能成为一个为人仰慕的拳击明星。游戏中有多达20余名经授权并以实名登场的职业拳击手可供玩家选择，而比赛场地也都是现实中的知名拳击场所，如麦迪逊广场花园、伯德沃克体育馆、特朗普泰姬陵等。相信NDS独有的触控操作一定会将拳击的各种华丽且硬派的攻击及防御动作完美演绎，喜欢拳击的玩家可千万不要错过本作哦！（文：软饼干）

为您讲述“重拳是怎样炼成的”



▶玩家可自由打造自己喜欢的拳击手。



▼本作的画面表现还是相当不错的。



▲通过训练模式学习如何正确出拳并获得高分。

海腹川背·旬

セカンドエディション 完全版

海腹川背·旬 第二版 完全版

海腹川背·旬 セカンドエディション完全版

NDS	Genter Prise	ACT
	预定2009年4月2日	日版

用钓竿跨越重重障碍

▶在游戏最初，系统会演示基本操作。



▶捕获的鱼的种类会收录到"鱼图鉴"里，方便玩家查看信息。

◀躲避各种鱼类的袭击，以出口为目标前进！

《海腹川背》是于1994年在SFC平台上登场的一款糅合了ACT和PUZ要素的作品。目前这款作品即将移植到NDS平台，并于2009年4月2日与玩家们见面。NDS版将再次请来SFC版的策划兼程序员酒井洁参与制作，目的就是再现当年《海腹川背》的动作性。

玩家在这款游戏中需要控制主角川背，利用可以自由伸缩的特殊钩锁一边捕捉分散在关卡各处的鱼一边使用钩锁攀登平台攻关。据这次最新情报表示，此次的《海腹川背·旬 第二版 完全版》除了保留原作的全部关卡内容外，还追加了15个最新关卡，其中5个关卡是为初玩者提供的低难度模式。另外，作品加入了录像功能以供玩家之间进行交流，同时游戏还请来了近藤敏信来为作品设计出最新的封面插画。（文：羽纹）

人气日剧登陆NDS平台

搭档DS

相棒DS

NDS	Tecmo	AVG
	预定2009年3月5日	日版

◀游戏画面采用了实景拍摄，电视剧中强大的演员阵容也在游戏版中得到了延续。



▶游戏的解谜环节会很有挑战性吗？





◀本作中还有一些迷你游戏供玩家休闲之用。

《搭档》（即《相棒》）是由日本朝日电视台推出的人气剧集，在日本有着非常高的收视率。最近，这部人气日剧也即将由Tecmo和朝日电视台共同搬上NDS平台。在游戏中，玩家将操纵原作中具有天才洞察力和丰富知识的山下右京，以及拥有动物般敏锐直感和行动力的龟山薰，去解决一起起难解事件。

和原作一样，游戏版的《搭档》将采用实景拍摄，并且其中各角色的扮演者也和电视剧相同，喜欢原作的玩家不必担心那些熟悉的角色们在游戏版中走形。游戏对话框中人物的头像并不是静止的，而是会根据状况做出不同的动作，使剧情部分不会显得死板。除了剧情模式以外，游戏还有一个附加模式，其中不仅包括了一些迷你游戏，还有一些术语的讲解等等，非常丰富。相信凭借朝日电视台对本作的严格监督，以及Tecmo在制作游戏方面的经验，游戏版的《搭档》也会和电视剧同样精彩。（文：雷伊）

文 Hilde　编 盲先知　美编 紫枫

今年过节送什么

——游戏界礼物挑选指南

话说这春节刚过，情人节又来，正好几位好友还在最近过生日。挑礼物这事可把我折腾得焦头烂额，每个人的兴趣爱好各是不同，审美观念也相差颇大，不管选的什么都怕不合人家心意。记得过年回家的时候，送了一位喜欢《高达》的朋友一个夏亚专用扎古的模型，朋友却一副没兴趣的样子。仔细一问才知道，人家现在是《高达00》的粉丝，早就对UC系没兴趣了……郁闷之余玩玩游戏，发现这游戏里倒是有不少适合送人的好东西，仔细想想也是，各式各样的游戏里出现的宝物可不在少数，其中定有一样适合你。下面就让我们来挑选挑选，我们平时玩的游戏里有什么适合做礼物的。



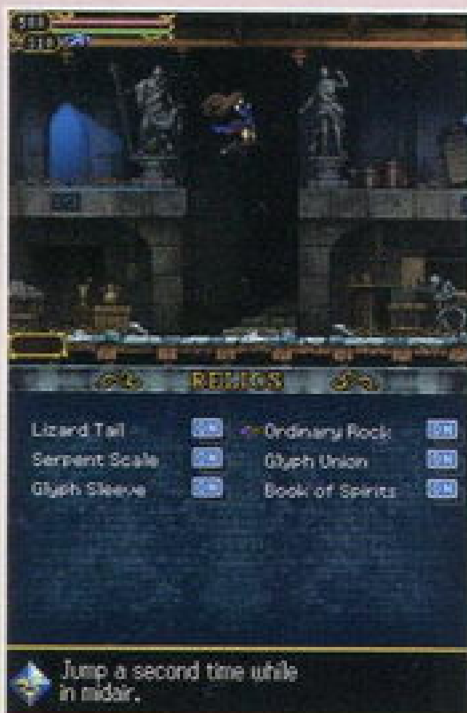
装饰篇

装饰品恐怕是广大囊中羞涩的人们（例如笔者）馈赠亲友的最佳选择，花上十几或是几十块买个精美的装饰性小玩意送人，一般既不会显得掉价，也比较讨人喜欢。反正这种东西可以随便摆在什么地方，也基本不用注重其实用性。不过在游戏里可不一样，很少有游戏里饰品是纯作为装饰使用的，各种饰品要么能提高主角的能力，要么就是游戏里重要的道具，要是送人的话绝对倍儿有面子！

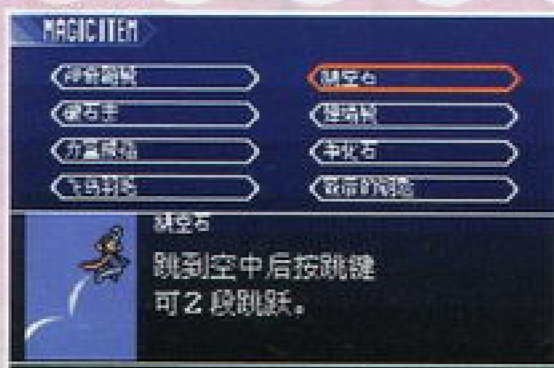
跳空石

出处：《恶魔城》
特点：轻巧灵动
贵重度：★★★

说到“《恶魔城》系列”，估计很多玩家都会对里面一些神奇的道具感兴趣，像是可以让人变透明的斗篷，能让人多赚钱的戒指什么的，好像都蛮有意思的。不过要说笔者最感兴趣的是一块石头，它一般在游戏初期的某个BOSS身后藏着，拿到了它之后，主角就有了在半空中再次跳跃的能力。没错，它就是魔导器“跳空石”。其实在不同的作品里，这魔导器也是有变化的，像是在《白夜协奏曲》里用来二段跳的魔导器就是一根轻盈的羽毛，不过其他作品中大多是一块挂在绳子上的石头，所以姑且统称为跳空石吧。这跳空石看上去像是串制作粗糙的普通项链，不过戴上去之后就能空中连跳，实在是神奇，这其中的道理何在呢？据笔者推测，跳空石之所以能让人连跳，是因为它储存了大地的力量。在主角们跳起之后使用它的力量就可以再跳。不过用了一次之后它的能力耗尽，主角们得脚踏实地才能将能量再度恢复以便再跳（众：好烂的理论！）。如果你的朋友喜欢玩篮球，或者是跳高跳远的爱好者，那送他一块跳空石绝对是不二的选择，想像一下，在空中如果可以连跳两次的话，那轻巧的身姿绝对能够叱咤体坛无敌手啊。



▲从列表的图里来看，跳空石的样子很普通，而其英文名字直译也是“普通石头”。



▲《月轮》里对跳空石的描述，图片生动地表现出了跳跃的情况。

作为一般游戏初期就能获得的道具，跳空石似乎不算是太贵重，不过哪位要是觉得这东西真的很好拿，那就请亲自到恶魔城里面走一遭试试吧，估计城主德拉古拉伯爵会派出骷髅蝙蝠外加BOSS来道欢迎的。另外可能有玩家会问，为什么没有选择苍真那能变蝙蝠飞翔的蓝魂，或是夏诺娅那可以长出翅膀的刻印呢？笔者这也是考虑到大家都是正常人，恐怕没有吸收战魂和刻印的能力，要是万一弄不好走火入魔可就麻烦了。


▲夏洛特在二段跳时会变出一把飞天扫帚来。

火焰之纹章

出处：《火焰之纹章》
特点：皇族气质
贵重度：★★★★★



▲游戏里显示的纹章倒不怎么大气。

火焰之纹章，一个相当有气势的名字，它的来头可不小。据说在很久以前，一位神龙王以自己的龙牙为材料制作了一面盾牌，之后将其赠与了一个王族，这面盾牌作为王国的国宝被代代相传，它就是火焰之纹章。相传如果将守护大陆的五颗宝玉镶嵌在上面之后，盾牌就会具有封印龙族的力量。初代《火纹》里对纹章的叙述就是这样，不过在之后的故事里，不同世界中的纹章有了不同的来历，但有一点是不变的：这纹章永远代表着王公贵族的身分。在大难当头之时，纹章的持有者要承担起救世的重任。如果你能将火焰之纹章作为礼物送给一位朋友，那一定可以改变他的命运。虽然说现在去找恶龙来斗似乎不太现实，但是持有纹章者能挽救一下当前的经济局势的话，也算是大功一件了。

不过话说回来，这纹章的实际作用似乎也并不大，像是在《新·暗黑龙与光之剑》里，纹章最大的作用恐怕就是占据主角道具栏一格的位置（汗）。另外，据说这纹章代表了王室的意志，所以持有者获得允许可以开启全国各地的宝箱，将其中的物资补充军用。不过在玩家开启宝箱之前基本都会把附近的看守者（也就是那些杂兵了）清个干净，在完全没人看守的情况下，这身分证明拿给谁看？依我看来，这纹章里一定藏着和盗贼们所用类似的万能钥匙（笔者被众人痛扁中）。



宠物篇

养宠物是现代人的一种休闲方式，在工作学习之余和宠物玩一玩，不仅能放松心情，也可以有种得到心灵上治愈的感觉。当然，养宠物不止是玩，我们还要细心照顾它们，这也是一种培养爱心的方式。如果有朋友喜欢宠物且条件方便的话，送只可爱的宠物也不错。不过现实里的小猫小狗好像大家也都看腻了，下面让我们看看游戏里有没有什么好玩有趣的宠物适合做礼物。

宠物小精灵

出处：《口袋妖怪》
特点：活泼可爱
贵重度：★★★



虽然平时说起游戏的名字玩家都会说《口袋妖怪》，但提到游戏里的这些小可爱们，大家一般都称之为“精灵”，这两个字就道出了它们讨人喜欢的形象。和其他充满了怪兽的游戏不同，《口袋妖怪》里的“妖怪”们大部分都走的是可爱或帅气路线，会让人看起来就觉得爱不释手。就拿《DP》里的主角精灵圆企鹅为例，圆圆的脑袋上两颗大大的眼睛，配合小小的喙可以作出丰富的表情，短手短脚、略显有点笨拙的样子也体现出一种“呆萌”的感觉。虽然游戏是以精灵间的对战作为主要内容，但这些精灵们平时还是相当温顺的，关在精灵球里那么长时间也很少见它们有怨言。大部分精灵都不会说话，但是它们却能很好地理解人类的语言和感情，即使有时候闹点小别



扭，在人们的劝慰和感化下也基本都能和主人和好，如此善解人意的宠物可是不好找啊。

除了观赏作用之外，一些精灵也有不少实际用途，像是游戏中就经常出现用怪力来搬运货物或是用水系精灵来灭火的镜头。据笔者个人推测，如果养个夜骷髅什么的也应该能起到看家的作用，不过自己的家人会不会被它吓到就不好说了。用精灵来做礼物的另外一个好处是精灵的种类繁多，无论是喜欢可爱风格或是帅气相貌的都能找到自己中意的精灵，就算是喜欢黏糊糊湿漉漉东西的重口味玩家也能找到自己的最爱。实在不知道对方喜欢什么风格也行，把自己也不知道内容的精灵球塞给对方，就当是送一个惊喜吧。另外温馨提醒一下有收集爱好的朋友，现在精灵的种类已经达到了近500种，想把它们都拿来送人的话就不仅是运气问题了，首先对方得先要有足够大的房子放那数量庞大的精灵球……



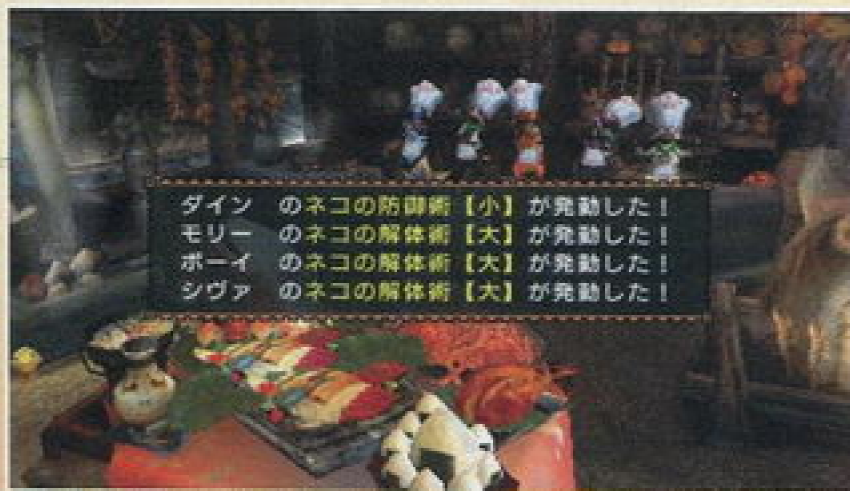
狩猎猫

出处：《怪物猎人》
特点：古灵精怪
贵重度：★

如果说《口袋妖怪》里的精灵们有着很高的观赏价值的话，那送给追求趣味性的朋友的最佳宠物恐怕非《怪物猎人》里的狩猎猫莫属了。狩猎猫看似是《MHP2G》中刚刚加入，其实这些深藏不露的猫猫早就隐藏在猎人们的厨房里了。不信的话，你就试试继承《MHP2》的记录之后到厨房直接给狩猎猫转职，这些以往只会乖乖做饭的猫厨师穿上装备之后，立刻就变成了英勇无比的狩猎猫。游戏里的猫猫们可谓是处处给猎人帮忙，出征之前换上围裙给猎人做出一道丰盛的大宴，在猎人酒足饭饱之后又穿上盔甲和猎人一起去打猎。在猎场上猫猫也不闲着，平时能清理乱跑的杂兵，偷空可以采朵蘑菇挖块矿石什么的，危急时还能吸引BOSS的注意力，猫猫那顽强的生命力绝对可以告诉你什么叫“小强”。猫猫虽好，但它们调皮的性格有时也会让人头疼，送人一只的话要注意，就算原本训练好的猫猫在别人那里也只有最低的亲密度，想和它搞好关系还得慢慢来。还好狩猎猫比较好对付，给点木天蓼或是两条黄金鱼就能打发，培养亲密度想必不是难事。



▲用铳枪的猎人如何弄晕两只红速龙？答案就是狩猎猫。



▲猫饭效果不可小视，不过也基本不用指望每次都能吃出想要的技能。

另外，可能会有朋友说了，有这么多好处的狩猎猫为什么贵重度只有1颗星？那是因为这狩猎猫的价钱实在是太便宜了，雇下一只Lv1的猫猫需要的花费只要500z。要知道，吃一顿上好的猫饭都要花掉400z，而打造件好武器要的费用更是动辄10余万。由此可见，这狩猎猫绝对是物超所值，有兴趣的朋友不要再犹豫啦，快拿起你手边的电话拨打……（以下省略广告XX字）

哈罗

出处：《高达》
特点：生活帮手
贵重度：★★★★★



机械宠物在最近几年内越来越流行了，其中最有名的可能要算是索尼的机械狗Aibo。不过有另一种机械宠物不仅比机械狗更可爱，也比它更聪明，这就是“《高达》系列”里少不了的吉祥物“哈罗”。在有高达出现的游戏里基本都少不了哈罗的登场。像是在“《机战》系列”里，哈罗一般都会作为超强力的机体芯片出现，提供运动性、射程等方面的加成。一些游戏里哈罗更是作为指导玩家游戏的角色出现，以哈罗为主角的游戏也有不少。说到哈罗，它可是大有来头。在最初的《高达0079》里，哈罗就作为主角阿姆罗的宠物机器人登场。它能走路、能说话，还对人们的对话有一定的理解能力。随着动画的推出，哈罗的功能也越来越强，在《00》里它甚至可以辅助机师驾驶高达了，这样多功能的宠物怎能不让人喜欢。

要是能得到这样的一个哈罗作为礼物，那生活里可就能省不少事了。一些零碎的小事情都可以交给哈罗来办，像是开个电视啊、扔个垃圾啊等等它应该都能帮上忙。平时开车出门的时候也方便了不少，连高达这样复杂的东西都能驾驶，让哈罗开个汽车肯定是小菜一碟，那精确计算的能力让我们甚至不用担心泊车的时候发生刮蹭这样的小事故。平时如果无聊了还可以和哈罗聊聊天，虽然哈罗的语言组织能力可能还有所欠缺，不过据在动画和游戏里的表现来看，它总是能正确理解说话者的意思，有一定耐心的话想必沟通起来不成问题。另外，哈罗的结构似乎相当皮实，经常被人扔来踢去的似乎也没见坏过。惟一的问题是它使用的能源不明，是充电、太阳能还是电池？或者是未来的液体或固体燃料？这个问题恐怕不好解答啊……



衣着篇

人们一般将生活需要归结为“衣食住行”四个字，“衣”这个要素被排在首位，可见其重要性。衣着不仅能够帮人抵御寒冷，更是人们展现个性和个人魅力的途径。游戏里的衣着装备的作用也基本如此，不过它们可是保护主角们性命的关键道具，所以有点特殊能力也不足为奇，像是《恶魔城》里就经常会有穿了之后能变身的铠甲存在。那其他游戏里呢？

猎人套装

出处：《怪物猎人》
特点：相当拉风
贵重度：★★★

随着《怪物猎人》的流行，越来越多的玩家都加入了猎人一族。游戏里各种华丽的装备让不少玩家都垂涎欲滴：“要是穿着这个去上课是不是会很拉风？”虽然有不少装备的样子有点怪，但是大多数装备样子其实还都过得去。尤其是一些顶级装备，像是迅龙装啊，黑龙装啊什么的，穿上的样子一看就是高手。让我们想像一下如下的场景：早上起床洗漱之后，我穿上了刚刚打造出来的迅龙装，背上包来到了学校。在校门口，我遇到了一位还穿着



▲霞龙装能够充分体现穿着者的恶趣味，尤其是配合如此鲜艳的颜色时……

下位矿石装的朋友，看到他那惨不忍睹的装备，我大方地拿出一套银火龙装送给了他。他换上新装备之后立刻发现自己的攻击力得到了强化……不过好像强化攻击力在学校里也没什么用（=_=）。

用《怪物猎人》里的各种装备做礼物送人好处有三。首先，制作装备的过程虽然艰苦，但是富有乐趣，也能让你的身体能力得到锻炼。其次，游戏里的装备可是不能赠与别的猎人的，所以在现实中如果能送人一套的话就显得非常非常珍贵。最后，就算对方不好意思把装备穿出去（旁：除了Cosplay外还谁会穿……），这些装备放在家里也可以当作装饰。



▲由于超实用的属性，迅龙装成了《MHP2G》里的“校服”之一，几乎人手一套。



▲身穿学生装和野猪王的合影。

神降式札

出处：《西格玛倍音》
特点：造型多变
贵重度：★★★★

“变身”这个概念在游戏界可以说是个老话题，在危急时刻，经常会有一位NPC突然露出真正的样貌帮主人公们度过难关，而我们控制的英雄们也可以借着变身提升自己的能力。不过不知从何时起，游戏制作者们发现让游戏里的女孩子们变身似乎可以让她们更吸引人：再美的美女看多了恐怕也会烦，而一位多变的美女就是另一回事了。不知是不是出于这个原因，《西格玛倍音》的制作者就设计了一位可以变身的女主角，通过式札进行降神仪式，女主角弥音就能换上新衣服。







这位弥音MM在游戏里一共有三种造型，一是穿着巫女服短裙黑丝袜的式札使打扮，二是身着铁甲以剑为裙的剑士形象，最后则是打扮得干净利落头带贝雷帽的枪手造型。和其他游戏里只换装的MM们不同，弥音在改变造型之后连性格都会跟着变化，平时巫女装时性格就和普通的女孩差不多，但是一旦拿起剑来立刻变成扑克脸，说话都变得每次只吐几个单词出来，变身成枪手之后性格又会发生180度大转变，活泼强气的性格和刚才就完全像是两个人。这套能让人变身的式札很适合送给女生朋友，一般女孩子都希望自己形象多变，拿着小小式札就能随便变身，一套衣服顶平常的三套穿，那可是既方便又实惠。不过各位男同胞一定要注意一点，变身前后这性格可是判若两人，要是万一变成了剑士形态结果翻脸不认人，或是枪手形态几句话就吵起来，可千万别怪我们没提醒啊。

食品篇

俗话说"民以食为天"，"吃"这个我们每天都少不了的工作绝对是人生一大享受。在一天的劳累之后，晚上回到家美美地吃上一顿，那感觉别提多惬意了。逢年过节串亲戚的时候，人们通常也都会大包小包地拎上许多食品或是营养品作为礼物。游戏里的主角们也少不了吃，不过据统计，他们最常吃的食物基本都是各种药品，这都要拜广大玩家的游戏水平所赐啊（被打）。偶而有几位能吃上像样的饭菜（像是《恶魔城》里还有各种珍味），但也基本都是为了补充HP、MP什么的，感觉似乎是有点糟蹋了这些美味啊。

蘑菇

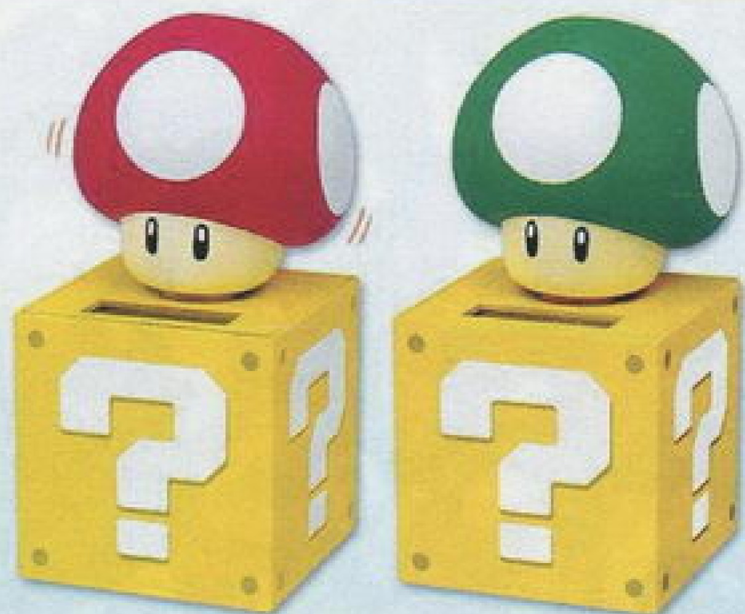
出处：《马里奥》
特点：变大！
贵重度：★

话说这"《马里奥》系列"有了这么多的作品，差不多每作都有"蘑菇"这么个东西登场，马里奥大叔也真是吃不烦，在过关作品里吃个蘑菇能长个子，在赛车里吃个蘑菇能加速，在篮球里吃个蘑菇能变强，蘑菇真是符合奥运精神"更高、更快、更强"的好道具啊！不过话说回来，这些生活在蘑菇王国的人其实也够惨的，一天到晚吃的东西八成是蘑菇，在几作RPG作品里，我们才能看到一些栗子啊、果汁啊的东西，其他那些ACT、SPG里能吃的东西基本就是蘑菇。随着系列的发展，这蘑菇的花样也越来越多，最初一红一绿的变大、奖命两种蘑菇是一直少不了的，后来又发展出了超级蘑菇和终极蘑菇等等升级产品，另外在某些游戏里还出现了毒蘑菇用来害人，最夸张的恐怕要属《新·超级马里奥兄弟》里的巨大蘑菇了，吃了之后连关卡最后的旗杆都能撞坏，实在是很强。在最近的《马里奥和路易RPG3》里，蘑菇还是老老实实地扮演着回复道具的角色，没有HP了不要紧，吃个蘑菇就能补充体力。不过要注意，由于蘑菇王国里的居民一个个也都是蘑菇头，所以在体力低下之时切忌看到蘑菇就往嘴里放，自己没得到回复事小，万一闹出人命来估计某位胡子大叔是不会放过你的（笑）。





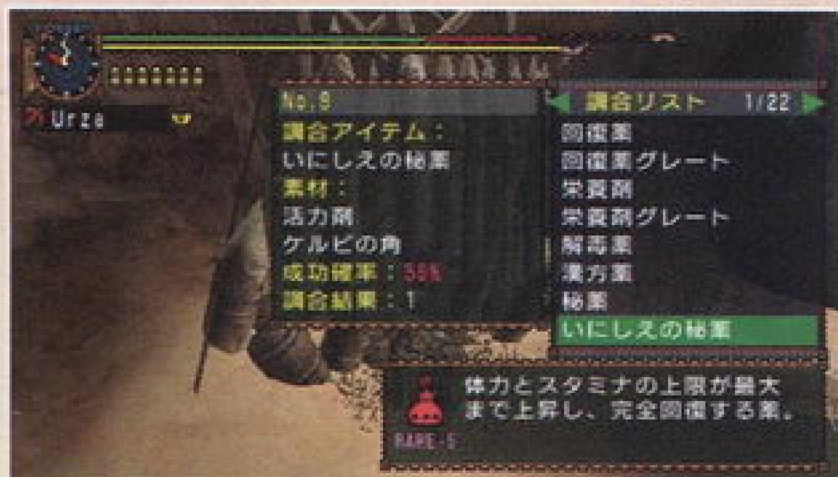
另外，恐怕本文介绍的这么多礼品里，最容易到手的就是蘑菇了，新鲜的蘑菇在菜市场也就是几块钱一斤，做起来也不难。而一些包装相当华丽的营养蘑菇也可以用来馈赠亲友，显得既绿色又健康，何乐而不为呢？



古代秘药

出处：《怪物猎人》
特点：十全大补
贵重度：★★

打开电视，各种各样的营养品广告层出不穷，从这里也可以看出现代人对保健越来越重视了。要说这游戏世界里各种药物倒是不少，不过大多的作用都是“救急救命”，真正作用是“锦上添花”的道具倒是不多见。不过《怪物猎人》里倒是有不少这样的食品，像是可以增加耐力上限的各种肉食、能够提高体力上限的营养剂、能让人短时间不会觉得累的强走药（这个是兴奋剂吧）等等，这些食物的共同特点是虽然在危机时刻可能派不上用场，但它们却能减少猎人们遇到危险的几率。不过有没有一种营养品既能提高各种能力的上限，又能救人于危难之时呢？请允许我郑重向您推荐古代秘药。吃了之后体力耐力全满不说，上限也都直接加到最大，估计是猎人们舍不得吃的原因吧，出去狩猎一次最多也就带那么一个。



▲调配古代秘药倒不是什么难事。

很多人都说，古代秘药顾名思义就是古代时期调配出的药。不过依笔者看，食品这东西大多有个保质期，要是从古代一直放到现代，这秘药失去药效还是小事，说不定吃了还会出什么问题，所以这古代秘药应该是由古代传下来的秘方所调配出来的。从游戏的调和表来看，古代秘药的配方是“鹿角+（曼陀罗+（蜂蜜+苦虫））”，用四种原料经过三次调和就能配出它来，而且这些原料对于一个稍稍扩建过农场的猎人来说都是唾手可得的东西。说白了，这名字听起来很唬人的古代秘药其实很容易就能配出来，要是有兴趣送人的话，自己动手做一份也是个不错的选择（众：你明显是在误导人），这种“有病治病，没病强身”的好玩意现在恐怕是很难找的啊。



▲吃了后立刻能从垂死挣扎变得活蹦乱跳，这就是古代秘药的威力。

说了这么多，恐怕各位读者都忍不住……想来揍我了吧？要是生活中能有这么多神奇（或者说乱七八糟）的东西，那我们的生活恐怕早就乱套了。想像一下满街都是穿着稀奇古怪装备的人或是到处乱跑的狩猎猫，肯定会闹得不可收拾。所以我们也只能在游戏里看看这些理想中的礼物，想在现实里和人们处好关系，还是要靠自己的努力啊。



文 乌冬
美编 chisun

ひらめきアクション ちびっこワギャンの大きな冒険



推荐度 B

一款看上去很简单，但玩起来会让人抓狂的作品，至于原因嘛，这里还先卖个关子，想知道的玩家可以找来玩一下或者继续往下看，相信本作能令许多自认为是动作游戏达人的玩家叫苦不已。

灵感动作 小瓦强的大冒险

ひらめきアクション ちびっこワギャンの大きな冒険

NDS				
NBGI	ACT	2009年1月29日	日版	
1人	512Mb	5040日元	无对应周边	

关卡部分

本作为传统的横向卷轴动作游戏，不过要注意的是本作是没有HP设定的，并且主人公瓦强非常脆弱，一碰到敌人就会挂掉（除了踩敌人），一般情况下只能用跳跃来躲开敌人。另外还有一点，瓦强的攻击手段音波炮是没有杀伤力的，只能把敌人暂时麻痹，麻痹后的敌人即使碰到也没关系，所以将敌人麻痹后，我们可以选择绕过它，又或是将它当成台阶来到高处。

道具解说

星之实



瓦强最喜欢的食物，吃满100个的话就能奖一条命。另外还有一种大一点的星之实，吃一个等于吃了10个小的。

金币碎片



通常每一关都隐藏有三个金币碎片，收集完一关的碎片可以获得一个印有喇叭图案的金币，用它可以在有喇叭标志的关卡玩吹气的奖励游戏。

喇叭



会增加瓦强音波炮强度的道具，能使攻击范围更大、距离更远。当音波炮的强度达到最大后，下屏的瓦强金币就会发亮，这时只要点击一下瓦强金币，就会在一定时间内处于无敌状态，这时的瓦强除了可以直接撞击敌人外，还可以在空中长时间停留。

壶



装有道具的壶，要用踩或者蓄力音波炮才能破坏。

直升机



进入奖励关卡的道具。

蛋壳



消耗品，拾到后可以代替瓦强承受一次伤害。

地鼠爪子



进入奖励关卡的道具。

金瓦强像



拾到金瓦强像可以奖励一条命，所以如果在关卡里看到它的话可千万别漏掉呀。

冲浪板



进入奖励关卡的道具。

BOSS战部分

和大多数的动作游戏一样，在关卡部分过后会有BOSS战，但本作和BOSS的对决方式有点特别，既不是打也不是杀，而是和BOSS进行脑力对决，看来要玩好本作除了要“四肢发达”外，头脑也不能简单呀。

接龙

文字接龙相信大家都玩过，不过游戏里是用日语来接，所以没有一定的日语基础的话就比较郁闷了。接龙有三种玩法：第一种是竞速接龙，首先在NDS的下屏会给出一些东西，玩家要和对手用这些东西的假名来进行文字接龙比赛，谁最先达成目标单词数量就算胜利；第二种是回合接龙，这种玩法和第一种差不多，区别在于是两方轮流进行接龙，两方互接对方的词；第三种是筛选接龙，这种玩法没有起始词，玩家要在给出的东西里筛选出可以进行接龙的词进行接龙，并且接龙所用的词要达到电脑要求的数量。

找碴

对于NDS玩家来说，找碴估计是这几个游戏里面最没有难度的。同样，找碴也有三种玩法：第一种是图片找碴，也就是我们最常玩的找碴，在上下屏两幅图中找出不同之处；第二种是物体找碴，在给出的几个物体中找出不一样的那个；第三种是看图寻物，首先电脑会给出一个物体，我们只要在下屏找出相同的物体就可以了。

神经衰弱

神经衰弱考的就是记忆力，基本规则是玩家要在许多盖着的卡片里翻出两张图案相同的。第一种玩法是双人战，由玩家和对手交替翻牌，谁最先达到目标卡片数量就算胜利；第二种是单人玩法，游戏一开始玩家可以确认所有卡片的图案，不过只要时间一到卡片就会盖上，接着由玩家自己独力翻出所有两张图案相同的卡片；第三种是落下型玩法，画面上方会不断落下盖着的卡片，当翻出两张图案相同的卡片时它们就会消掉，如果消得不够快，让可落下的空间被卡片塞满了的话就算挑战失败。

弹珠

这个游戏就和我们小时候玩的弹玻璃球差不多，基本规则是用触控笔把画有瓦强图案的球撞向目标。弹珠的第一种玩法是最普通的玩法，只要把作为目标的球撞出界外就可以了。第二种是同色相撞玩法，要求玩家让同色的球两两相撞；第三种和第一种玩法差不多，只不过将被撞击的球换成了星星，区别在于星星是可以穿过的，玩家的球要经过所有放置有星星的地方。

猜拳

虽然猜拳本身很普通，不过当被赋予新的规则后，玩起来也是很有意思的哦。第一种是快速猜拳，这里用来猜拳的是画有剪子、石头和布图案的卡片，游戏开始时自己和对手持有相同数量的卡片，玩家需要做的是将能胜过画面中间两种图案的卡片打出，谁最先把手中的卡片出完就算胜利；第二种是情景猜拳，这种玩法中对手出的图案是已经决定好了的，玩家要选择赢对手时出什么或负于对手时出什么；第三种是一笔画猜拳，画面中会给出一张由许许多多剪子、石头、布组合成的图案，并且图案里会有一个起点和一个终点，玩家要从起点开始，以一直胜利的顺序到达终点。



拼字组词

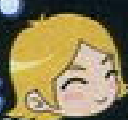
如果是日文汉字的拼字组词的话，相信大家还能应付得来，可惜这里用的是日文假名，实在不行就蒙吧。第一种玩法是排序，首先画面中会给出一个无意义的假名串，玩家要将这些假名重新排序，组成一个有意义的词；第二种是替换，玩家要在备选栏里挑出有用的假名将现有词里的假名替换，从而变成另一个词。第三种是填空，这种玩相对前两种要简单一些，首先电脑会给出一个词，但是这个词有几个假名是空着的，需要玩家用备选的假名来将这些空位填上。

问答

又是一个需要用到日语的游戏，对于不懂日语的玩家来说，这个游戏应该是全部游戏里最难的。问答分为三种玩法：第一种是是非题，首先电脑会出一条常识题，玩家需要根据题目内容判断电脑的描述是对还是错，机会有3次，答错3条题目的话就算失败；第二种是情景是非题，玩法和第一种差不多，只不过有时候电脑会要求玩家选择错误的那个答案才算过关；第三种是看图作答，根据题目的内容，在备选的图片中选出正确的答案，机会同样有3次。

记忆游戏

对于大部分记忆游戏来说，只要我们用上纸和笔就都不会太难。第一种是找不同，首先电脑会给玩家看一些卡片，然后将卡片盖上打乱位置，最后要求玩家找出图案和原来不一样的卡片；第二种是放置，同样在一开始电脑会给玩家看一些卡片，然后把卡片的位置打乱，最后要玩家把这些卡片放回原来的位置上；第三种是重复，首先电脑会显示一连串的图案，之后玩家要在备选的卡片中将刚才显示的图片按顺序指一遍出来。



玩后感

本作将动作游戏和迷你游戏合集结合到了一起，不仅需要玩家有一定的动作游戏底子，还需要开动脑筋才能顺利过关。关卡部分难度适中，玩起来很流畅，不知不觉就会投入其中。BOSS战部分虽然都是一些常见的迷你游戏，但加入了新规则后也有一定的新鲜感。比较不满的是作为一款动作游戏本作对语言的要求也忒高了点，大部分国内玩家只能“望文兴叹”了。



作为《少年SUNDAY》和《少年MAGAZINE》的创刊50周年纪念作品，本作让柯南和金田一这两位在动漫界最具知名度的侦探同台演出。错综复杂的故事由8个章节组成，每个章节均要耗去不低于3小时的游戏时间，整个流程相当耐玩。

名侦探柯南&金田一少年的事件簿 邂逅的两位名侦探

名探偵コナン&金田一少年の事件簿　めぐりあう2人の名探偵

NDS	NBGI	AVG	2009年2月5日	日版
	1人	512Mb	5040日元	无对应周边

推荐度 B

文 胧月
美编 Juxi

夕暗岛之谜

夕暗岛是本作的主舞台，依然是侦探类作品中经典的封闭式孤岛。该岛上隐藏着两个最大的秘密——一为“25年前的惨剧”，另一为“不是夕暗岛的夕暗岛”。这两个秘密会贯穿所有8章的始终，也分别是金田一和柯南登陆该岛的契机。每一章陆续发生的杀人事件也均与这两个秘密有关——“25年前的惨剧”是整起杀人事件的动机，而“不是夕暗岛的夕暗岛”则是罪犯用来掩饰真相的最有利道具。玩家在初期可能会以为游戏中出现了超自然的时空穿越，这里仅仅提示一点：游戏中的一切案件都建立在现实的基础之上。

两位名侦探

柯南与金田一的表现均很切合原作，为了不互相抢掉风头，这两名侦探会在同一个大舞台中走向两条不同的路线。柯南与大多数原作人物一起留在为世人所熟知的夕暗岛上，金田一则和老搭档剑持来到完全陌生的另一个夕暗岛（剧本多次暗示这是25年前的夕暗岛，但事实究竟怎样呢……），两个岛屿上均陆续发生着杀人事件，柯南和金田一则通过阿笠博士研发的侦探徽章互相交换情报。



案件调查

基本行动在触摸屏的左方以图标表示，从上而下分别是“对话”、“移动”、“调查”、“情报”和“特殊”5个。第五项“特殊”会根据场合发生变化，通讯时变为侦探徽章，紧急移动时变为柯南的侦探滑板，推理解谜时变为麻醉针或手指等等。原则上，一旦这第五项特殊变为某图案，就是在提示玩家立刻使用该项指令。

逻辑槽

需要玩家推理判断时，上屏的右上方会出现一条缩写成“LP”的逻辑槽，如果玩家做出错误的判断，该槽则会有所减少。全部减完时会导致“GAME OVER”，一定要注意。对自己推理能力不是很有自信或追求“S”级评价的玩家，可在推理前存储进度，每答对一道问题后就覆盖上次进度，以穷举法取胜，不过这就失去了推理的乐趣了。除此之外，玩家也可使用CPU提供的辅助推理，即点击下屏右上方柯南或金田一的头像，这样CPU就会给出几乎可直接推断出结果的重要提示，不过此辅助推理也会消耗逻辑槽。



特殊调查

特殊调查包括证物MIX、图片解谜、3D调查、书面调查、文字解谜和迷你游戏，这些特殊调查不少都借鉴了《逆转裁判》的调查系统。.

所谓“证物MIX”是将两种证物结合到一起，从而导出新证据的调查方式，比如第一章中将沾有油漆的石头与灯塔上的长凳结合，就能得出“石头曾放在该长凳上”的结论。

“图片解谜”是通过图片直接再现犯罪现场的调查方式，根据游戏中给出的提示，确定罪犯的位置、死者的状况或杀人的方式。

“3D调查”为全方位翻转证物来获得蛛丝马迹的调查方式，当在翻转过程中发现异常后，还要用触控笔点击该处，从而获得新情报。

“书面调查”是从证人的证言里找出与事实相矛盾的地方，该操作以触控笔点击即可完成。

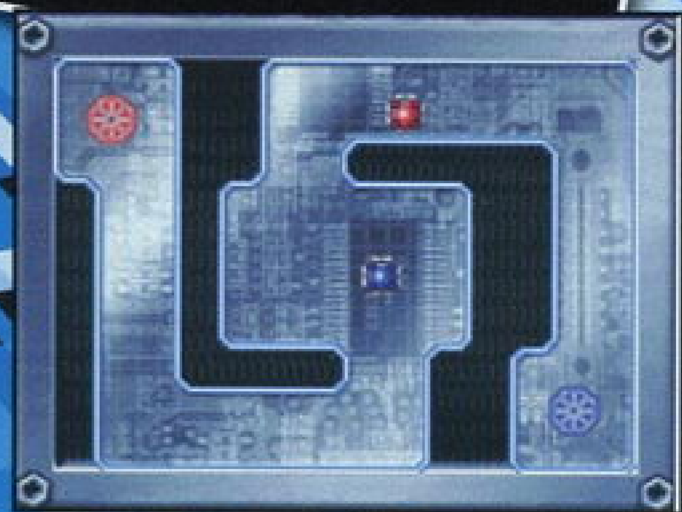
“文字解谜”需要玩家根据提示书写数字或文字，尤其输入文字时对玩家的日语水平有一定要求。系统在文字的识别上比较准确，要注意0与6、1与7的书写规范，这是容易被混淆的两对数字。



解谜篇

解谜篇分为关系图整理和攻克罪犯两个环节。在正式推理前，先要在平面图中将与事件相关的所有人物关系、道具整理顺（类似于《流行之神》）。直到所有的关系均排列正确——即没有一个×，玩家才能进入下一个环节。

在关系图中确认罪犯和作案手段后，侦探要直面罪犯的辩解，以各种证物将其逼入绝境。举证过程中若出现错误依然会导致逻辑槽的减少。推理完毕后系统会根据玩家的表现给出侦探等级评价，该评价的主要依据是推理过程中的出错率，关键词的收集并不产生直接影响。





另外，当可选择图标超过屏幕能容纳的数量时，需要玩家手动翻页选择。由于本作中在翻页后指示光标依然会停留在同样的翻页指令上，因此以十字键和功能键选择就会容易出错，推荐玩家使用触控笔操作，可节省掉不少因误操作而浪费掉的时间。



玩后感

素质整体还说得过去，尽管背景舞台设置得很不错，可将每章的故事单独抽出来看都不是很吸引人。部分案情的设计也很低龄向，举证时也会出现一些模棱两可的提示与证物，漏洞颇多。

迷你烟花

Big Bang Mini

推荐度 B

NDS	SouthPeak Games	STG	2009年1月21日	美版
	1～2人	256Mb	19.99美元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

文 Edie 编 宇轩 美编 芊雯

以射击的游戏类型结合烟花的玩法创意十足，本作就为玩家提供了一场虚拟世界的烟花之旅，从极富春节色彩的香港站出发，到冰封的南极、神秘的埃及、浪漫的巴黎等等，不同地点，烟花的形态及爆炸效果都不一样，音乐和画面也是相当具有当地风情的。总之，虽然不是什么大作，但不同风格的游戏场景以及丰富的游戏关卡足以让我们过足烟花之瘾。

光环视频收录

游戏模式讲解

街机模式：完成教学模式即可开启。本模式共收录了分布世界各景点的9个关卡，每个关卡都有10个子任务，最后一个子任务是BOSS战，而每个子任务中都会由若干冒险任务串联组成，我方只有一条命，一旦毙命该任务就得从头再来。使用触控笔控制自己的烟花，并向上方任意角度发射，目标击落后，将掉下来的五角星收集起来，下屏左侧的收集槽积满之后才得以过关。另外有的目标要在攻击其多次后才会爆炸，而且还不时发射炸弹反击，我方只要碰到就得从头来过。如果我方发射出去的烟花没有击中目标，那么掉落下来的烟花碎片也会导致我方毙命。每完成一个关卡的所有任务挑战后才能开启下一个关卡，最后一关海底世界站的BOSS战结束后，就会解禁本模式的最终BOSS。



▲香港站极富春节的喜庆色彩。



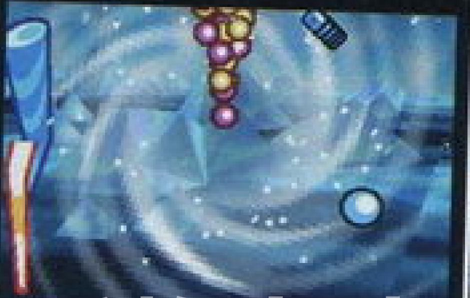
挑战模式：赢得埃及站的BOSS战后即可开启。游戏中玩家可无限攻击掉落下来的各种道具，攻击方式有两种，烟花攻击或者使用触笔点击。每除掉一个道具就会加分，但一旦碰上去即会毙命。游戏最终会统计玩家的得分情况并且可以使用Wi-Fi网络连接参加网络排名。

放松模式：每完成一个关卡即开启该模式中的相同关卡。本模式纯粹是用于玩家欣赏各关卡烟花的不同形态以及爆炸后的效果的，可以自己手动发射烟花，也可以系统自行发射，按Y键即可切换。

任务模式：完成街机模式的挑战后即可开启。本模式中共有25个挑战任务，仍然取景于街机模式的九大关卡，只是达成条件不一样，有的是限制时间，有的是限制发射烟花的数量，而有的则是限制特殊攻击的使用。

一些特殊操作





1 旋风道具－南极站 用触控笔在屏幕上呈螺旋状划动，能够发动超大范围的旋风阵，掉落下来的子弹、烟花碎片都会被吸进来，所以千万不要将发射器置于旋风中，那样就等同于自杀。旋风阵的发动是会消耗屏幕左下角的能量槽的，等能量槽积满之后才能再次发动。该关卡中某些子任务里还会出现上

下移动的冰块、地雷等干扰物，这些干扰物被烟花打中也会掉落五角星，但是这些干扰物是不会被旋风道具吸进来的，只要碰到它们我方就会毙命。

2 跟踪性攻击－日本镰仓站 按住L或R键，再使用触控笔朝目标物方向划动，只要目标出现在上屏幕内并且非隐身情况下，发射出去的烟花基本都能自动追踪并命中敌人。有的子任务中目标物还会有躲避物用于遮挡，所以只能使用跟踪烟花从两边进攻。跟踪性攻击可随时使用，不消耗能量槽。另外该关卡的难度有所上升，增加了两面慢慢向中间聚拢的墙，发射器碰到墙就会毙命，只要炸掉一个目标，墙就会向两边回移一点。


▲碰到墙上的草也是会毙命的。

3 镜盾保护－埃及站 使用触控笔在屏幕上划出一条水平直线，就会出现一个镜面。该镜面会将上方掉落的所有子弹和烟花碎片都反弹出去，但要小心从侧面攻击过来的子弹，镜面消失后仍然需要等待能量槽重新积满才能重新使用。跟踪性攻击在本关卡仍然可以继续使用。

4 蓄力攻击－热带草原站 将触控笔停留在下屏的任一空白处一段时间，松开后烟花会分成几束朝着若干个方向攻击。前面几个关卡中敌人都是发射子弹来攻击的，而本关的敌人则是发出一束黄色的致命光束来进行攻击，将我方发射器迅速移动避开就可以了，千万不要停留在光束内，那样会被慢慢烧死。蓄力攻击可随时使用，且不消耗能量槽。跟踪性攻击在本关卡仍然可以继续使用。



5 抢夺武器－纽约站 趁着敌人下落到下屏时，迅速用触控笔点住敌人后，就能将敌人使用的武器抢夺过来占为己用，并且可以向敌人发射出去。本关卡的一部分子任务里，敌人和云朵都分为几种颜色，这种情况下就要先攻击一次云彩，待发射器和烟花的颜色由原本的绿色变为云彩的颜色之后，就可以攻击与云彩相同颜色的敌人了。跟踪性攻击在本关卡仍然可以继续使用。

6 蓄能攻击－巴西里约站 本关卡又新增一攻击方式，跟着音乐的节拍有节奏性地发射烟花，那么烟花会由开始的黄色逐渐变色为橙色、粉色、蓝色，形态大小和攻击力都会逐步增加，如果蓄能过程中断，短时间内还是可以继续蓄能的。蓄能攻击可随时发动，且不消耗能量槽。另外，如果连续三发或三发以上都命中了敌人，那么就会奖励一个子弹排斥器，持续过程中所有子弹和烟花碎片都会被排斥出去。本关卡因为天气恶劣，不时下雨，不推荐使用蓄力攻击，因为发动此攻击后，烟花发射不出去反而向下掉落，适得其反。


▲发射器外部的绿色光晕就是用于排斥子弹的，但消耗能量槽。

7 暂停功能－法国巴黎站 本关卡中会出现一些蝙蝠、猫之类的夜行动物，蝙蝠飞行速度超快而且很难看清具体方位。这时可将触控笔在屏幕上由上而下画一条竖线，那么游戏画面就会进入暂停状态，而且屏幕变为黑白单色，这样敌人的方位很容易就能看清楚了。等屏幕左下角的能量槽再次积满，便可以继续使用暂停功能了。本关卡中仍然可以继续使用蓄力攻击和跟踪性攻击攻击。

8 围攻子弹－海底世界站 本关卡新升级了一种对付子弹和烟花碎片的技术，在子弹和烟花碎片密集的地方，使用触控笔在外围画一个圈，圈内的子弹和烟花碎片就会消失。另外，本关卡闯关时还需要注意两点，其一，因为是在海底，所以我方发射器是被安置在气泡当中的，并且随时都要收集气泡用于保持呼吸，当气泡慢慢变小空气即将耗尽时，屏幕两侧就会显示红色光束用于警告，如果没能及时收集到气泡则会毙命；其二，游戏中出现的地雷状物体是不能攻击的，一旦爆炸就会释放大量有毒气体，毒死我方。





玩后感

本作最大的特点就是小而精，简而到位！从容量到画面背景到操作方式皆是如此！游戏背景虽然制作得比较简单，但还是充分地展现出了各地的风土人情，尤其是纽约站，从杂兵到BOSS几乎都是将美国的漫画英雄进行恶搞，趣味性十足。燃放烟花爆竹是中国人的传统民俗文化，因为安全隐患现在全国不少城市都已禁止燃放，而有了本作就不再有遗憾，因为本作就能完全带给玩家一段不寻常的神奇烟花之旅，比起现实中的烟花，有过之而无不及，喜欢射击游戏的玩家可不要错过哦！

SimAnimals

光环视频收录

文 Edie　编 LIKY　美编 Juxi

本作是EA继推出“《模拟人生》系列”后又一全新原创作品，游戏带领玩家置身于美丽和谐的大自然中，呼吸着清新的空气，游走在生机盎然的花草树丛，可爱的小动物嬉戏在你身旁，慢慢的，你一定会爱上这里。每种动物都会有其最爱吃的食物，为了让动物们茁壮成长，就必须有针对性地准备充裕的食物，因此播种、施肥、收割等是必须的。游戏更是加入亲密度系统，如果你对动物悉心照顾，它们将会熟悉并喜爱上你，反之会因为你的关爱不周而憎恨你。





推荐度 B

模拟动物			
Sim Animals			
EA Games	SLG	2009年1月23日	美版
1人	256Mb	29.99美元	无对应周边

NDS

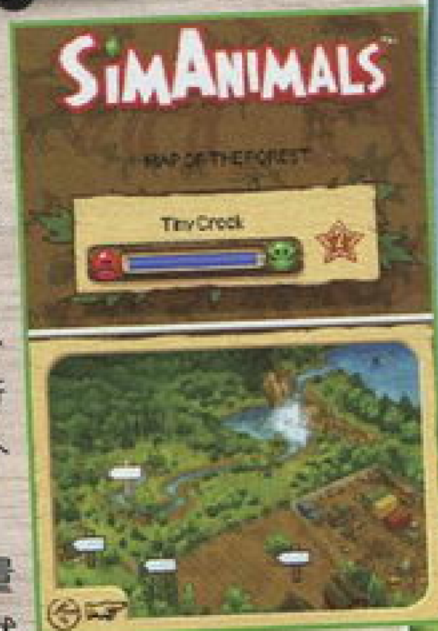
操作介绍

本作的操作相当简单，使用触控笔操作就能完成拾捡、触碰、灌溉等动作。采集果实时只需使用触控笔在植物上左右滑动即可，掉落一颗果实后最好不要再继续摇晃，因为这样就会面临将植物连根拔起的危险。另外，与动物们互动时，只需将笔轻轻地在动物身旁来回滑动，它们就会感觉很舒服，给你一个笑脸；如果滑动速度过快，它们会觉得你很粗鲁，反而给你一个哭丧的脸，从而降低动物对玩家的喜爱度及信任度。



▲取水时只需将笔停留在水面上即可，停留时间越长，白云所储存的水就越多。

关卡要点



本作的游戏流程不长，共分为10大区域，玩家的动物育成之路是从自家的后院开始的，然后再逐步深入到深山森林当中。游戏中共收录了18种动物，此外令人惊讶的是，养育这些动物所需要的植物竟多达60多种。每个区域都会由若干个小任务组成，基本都是在该区域中种植一定数量的花草树木出来，开花结籽后自然就会吸引相应的动物进入此区域。而后期相继出现的几种食肉动物，如熊、狐狸等，玩家就需要养育足够多的松鼠、兔子等动物作为它们的食物。将动物吸引过来后就要同它们一同生活了，不仅要给动物们提供充足的食物，还要跟它们亲密相处，当它们足够信任玩家后就会住进玩家给它们准备好的巢穴之中，安顿下来。繁衍小动物的任务中，可将其中的一雌一雄放到一起，接着它们便会慢慢成为朋友，直到生出幼崽。每个小任务完成之后还会奖励多个笑脸呢！

动物的巢穴建造起来不是很难，大致可分为以下几种：

1.建造树洞中的巢穴只用将树木摇倒，然后利用雨水将树洞冲洗干净即可；

2.建造树上的鸟巢可将一些灌木丛摇倒，取其中的细棍给鸟儿即可；

3.空心的细圆木或细树桩是通过将比较幼小的树木摇倒，而空心的粗圆木或粗树桩则是将年老的树木摇倒，等待一段时间，树木干枯之后便可以作为巢穴了。



界面解说



1.表示玩家与动物的亲密度，只要玩家每天给该动物提供充裕的食物，并在它无聊的时候陪它玩耍，亲密槽即会慢慢积累，积满之后信任度就建立起来了，动物会在这里安家生活下来。

2.该动物喜爱的食物列表，每当玩家吸引一只动物进入当前区域后，就要按照它们的需求去寻找食物，一旦招呼不周，让它们饿着，它们就会很失望地离开的。

3.表明该动物的栖身之处以及是否已经安顿下来。

4.表示该动物的性别，粉色为雌性，蓝色为雄性。

5.心情槽。动物们会根据对玩家的喜爱程度不断给予玩家绿色笑脸或是红色难过的脸，心情槽积满即可开启下一个区域。当积累到白云的位置时玩家就可以使用“风”这一道具将果实从树上吹下来或将树吹倒；当积累到乌云的位置时就可以使用“闪电”这一道具，摧毁一些枯死的树木、垃圾堆等。


▲“闪电乌云”一旦用之不当，不仅会引起大火，还会吓到小动物。

6.点击黄色五角星即会显示当前所要完成的所有任务。

7.左侧的图标用于了解该动物当前与其他哪些动物相处的关系比较好，而点击右侧的图标可以给该动物重新起名。

8.点击背包就会出现一物品栏，玩家收集的所有动物、食物、道具都能放进去，但是容量是有限的。

动物一览

每种动物养育起来都是非常讲究的，它们都有着自己最喜欢吃的食物，所以玩家要针对性地收集食物来喂养它们，如果拿它们不喜欢吃的食物喂它们，他们则会厌烦。在食物缺乏的情况下，玩家就必须要通过播种、灌溉来增加植物的数量。如果要求没达到，动物们就会离开该区域而迁徙到其他地方去。本作收录的18种动物中，猫头鹰、獾、狐狸、熊和狼都是食肉性动物，养育这些动物可就要花一番心思了，因为它们会毫无顾忌地攻击其他动物，并将它们吃掉。


◀刀叉图标意指饥饿，而红心图标意指这两只小动物关系非常好。

动物	爱吃的食物	栖身之处	活动时间	出现区域
Squirrel 松鼠	橡子、松子、山核桃	树洞	白天	后院、小溪、小树林、荒地、垃圾场 、废弃木场、大草原
Raccoon 浣熊	蓝莓、鱼、苹果	大树桩	夜晚	后院、荒地
Songbird 歌鸟	枫树种子、松子、柳树种子	鸟巢	白天	小溪
Rabbit 兔子	玫瑰花、杜鹃花、蓝莓	地洞	白天	小溪、小树林、瀑布、废弃木场
Crows 乌鸦	枫树种子、松子、昆虫	鸟巢	白天	小树林、垃圾场
Hedgehog 刺猬	昆虫、杜松浆果、毒蝇伞	鸟巢	白天	荒地
Owl 猫头鹰	鱼、松鼠、兔子	鸟巢	夜晚	荒地
Duck 鸭子	睡莲、沼泽草、芦苇	水草中	白天	瀑布、沼泽地
Weasel 黄鼠狼	昆虫、蛋、鱼	空心细圆木中	白天	瀑布
Skunk 臭鼬	杜松浆果、蓝莓果实、昆虫	空心细树桩里	夜晚	垃圾场
Badger 獾	鱼、松鼠、兔子	空心粗圆木里	夜晚	垃圾场
Swan 天鹅	芦苇、沼泽草、睡莲	空心粗圆木里	白天	大湖
Goose 鹅	芦苇、蜀葵、睡莲	空心粗圆木里	白天	大湖
Porcupine 豪猪	胡桃、樱桃、板栗	空心粗树桩里	夜晚	废弃木场
Fox 狐狸	松鼠、兔子、鱼	空心细圆木中	白天	废弃木场
Deer 鹿	苹果、蓝莓、樱桃	草地上	白天	大草原
Bear 熊	鱼、蓝莓、松鼠	空心粗树桩中	白天	大草原
Wolf 狼	鸭子、兔子、松鼠	空心粗圆木中	夜晚	沼泽地


▲小刺猬很无聊，便主动和小松鼠玩了起来。



本作的游戏画面清新可爱，上手简单，且难度颇低，美中不足的是游戏中的任务不够丰富，直白地说就是每个区域中任务类型都是千篇一律，只不过更换了场景和动植物而已，也许厂商就是本着让玩家轻松且毫无顾忌的消遣一番的目的吧。因此如果你已厌倦了其他大作里的刀光剑影，那么就一起来这里种花养草、喂养小动物，快乐地放松自我吧！

光环视频收录

远程搜查 通往真相的23天

PSP			
远隔捜査 真実への23日间			
SCEJ	AVG	2009年2月5日	日版
1人	4980日元	无对应周边	

推荐度 B

文 雷伊 美编 澄香

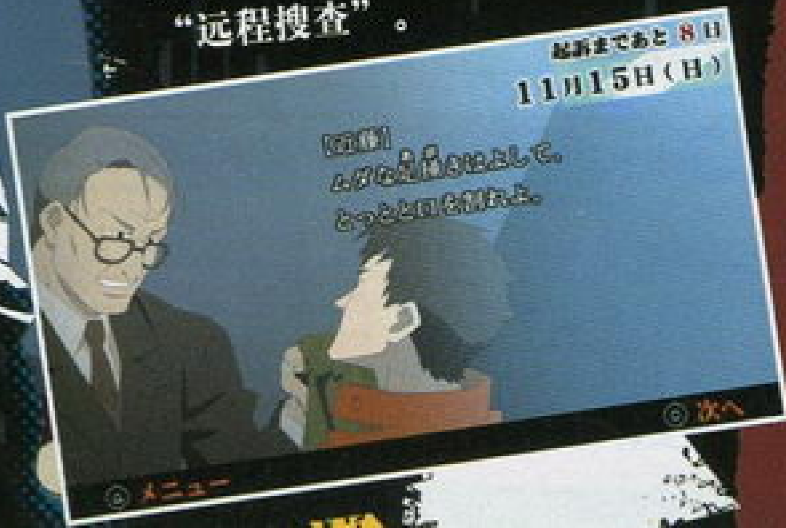
由“《荒野兵器》系列”的制作公司Media Vision打造的这款原创AVG作品在推出后获得了不少推理爱好者的好评。游戏中精美的人设相信令不少玩家有种似曾相识的感觉——没错，负责本作角色设定的正是“《传说》系列”的御用画师松竹德幸。再加上如小野大辅、冬马由美、伊藤静等众多知名声优的加盟，作为一款AVG来说，本作的制作阵容还是相当豪华的，喜欢文字AVG的玩家不可错过。

遠隔捜査™
——真実への23日間——

剧情简述

故事的主人公齐藤光志是一位25岁的年轻侦探，在一次醉酒之后，他被当作杀人嫌疑犯关进了拘留所，死者是日本首屈一指的知名企业“白川集团”的代表白川一朗。由于烂醉，案发当时发生的事情齐藤光志已经完全记不清了，根本无从证明自己的清白。拘留时限只有23天，如果在此期间光志无法为自己洗清不白之冤，那么他将作为杀人凶手被正式起诉。正在齐藤光志一筹莫展的时候，他的前任女友、如今已经是一位新晋辩护律师的新城法子出现在了他面前，光志拜托拘留所外的新城法子代替失去了自由身的自己前往各处收集必要的线索，在拘留所中展开了一场“远程搜查”。

齐藤光志



调查部分



本作的系统和“《逆转裁判》系列”有一定程度的相似，大致可以分为调查部分和询问部分。除了调查部分外，从来访者处、被询问时都可以获得一定的情报，但最主要的情报收集途径显然还是通过新城法子来进行的调查部分。收集到的情报会被保存在菜单的“情报一览”项目中，分为人物、场所和证据三大类，前面有“新”字的为新获得的情报，有“更”字的为更新过内容的情报。

由于主人公位于拘留所中无法亲自移动，因此本作的调查部分与其他同类游戏存在着一定区别。玩家每天可以指示新城法子前往两处地点进行调查，上午和下午各一处（后期为三处，上午、中午、下午各一处）。第二天一早，新城法子就会向主人公报告前一天的调查情况，进入报告部分后就和一般的同类游戏没什么区别了，操作新城法子前往各个场景与人对话、调查可疑之处即可。



日期限制

上半部分推荐日程表

日期	上午	下午
12日	白川家	水谷侦探事务所
14日	白川ビル	ライトブルー
15日	沼崎法律事务所	白川家
16日	タクシーセンター	ライトブルー
17日	沼崎法律事务所	白川ビル
18日	沼崎法律事务所	ライトブルー（休息日）
19日	フォレストハイム	ライトブルー
20日	沼崎法律事务所	ライトブルー
21日	休息	休息

由于本作有着严格的期限（画面右上角显示的就是离被起诉还剩的天数），因此玩家在指示新城法子的调查地点时必须经过深思熟虑，因为如果没有在限定时间内及时收集到必要的情报就会面临着Game Over的危险。需要注意的是，游戏中的地点基本都有固定的休息日，如果正好派新城法子于休息日前往该地点，那么就会吃闭门羹，白白浪费了宝贵的调查时间。另外，虽然时限为23天，但其中有10天是延长拘留时间，要获得这10天延长期的前提条件是玩家在前13天中准确回答警方提出的询问（除“杀人を犯していない根据を示せ”外），否则前13天结束后主人公就会被起诉从而导致Game Over。本作的一个难点就在于，它不像《逆转裁判》那样不收集完所有情报就无法进入下一个部分，所以玩家很难判断自己手中的情报是否齐全、自己之前采取的调查行动是否合理正确，一旦存档被覆盖（因此建议多开几个存档）或者Game Over，那就只能从头开始重打，这也令本作的难度徒增。游戏的上半部分（延长拘留之前）建议尽早前往白川家两次，获得白川望（白川のぞみ）的帮助，她以后每天都会来探望主人公并提供一些情报，这样才来得及收集到必要的情报延长拘留期；进入下半部分之后相对来说比上半部分要轻松一些，只要注意别在各处的固定休息日前往调查应该就没什么太大问题。这里给出一个上半部分的推荐调查日程表，希望能够让大家的调查过程更有效率，少走弯路。如果按照此调查表来行动，最后就会多出闲暇的一天来，让新城法子也轻松一下。




新城法子

询问部分

询问部分基本上是每天的必修课，刑警三浦正信会询问主人公一些问题，玩家需要利用收集到的情报来回答三浦的提问。打开菜单在“询问一览”项目中可以查看到提出的问题和解答情况，解答完毕的问题会有“证明济”的字样。询问部分中画面上方的槽为“心证槽”，如果回答正确则槽会恢复，如果回答错误槽就会减少，槽全部扣完则Game Over。如果发现手头还没有回答提问的必要情报，可以选择保持沉默（默秘权），这样虽然也会扣除槽，但比回答错误时扣的要少很多。

三浦正信



结局

本作一共分为四个结局，下面给出一个简单列表。No.1结局和No.2结局的差别其实非常小，如果按照前面给出的日程表，那么上半部分最后一天就会空出来，新城法子表示自己要休息一下前往以前的大学看看，而No.1结局最后多出的就是她和主人公一起前往大学的一小段剧情。

No.1	Congratulations!	动机确认、调查部分有闲暇时间空出
No.2	Happy End	动机确认
No.3	Normal	动机未确认
No.4	Bad	未找出真凶



玩了本作后才真正体会到了全程语音的厚道之处，要是以后的掌机文字AVG都以“全程语音＋高画质画面”来呈献那该是多么美好的一件事情。游戏的剧情非常不错，人物关系错综复杂，虽然只有一个故事，但通关一遍的时间也在15个小时左右，流程并不短。故事最后幕后黑手并没有被抓住，这是否暗示着续作的存在呢？如果真是这样，那可就再好不过了。

天诛4

光环视频收录

攻略透解 GUIDE THROUGH

《天诛4》是以日本战国时代忍者暗杀为题材的“《天诛》系列”最新作，玩家在游戏中将扮演替天行道的忍者，通过神不知鬼不觉的匿踪潜行暗杀技巧，将恶人葬送于黑暗之中。游戏原作登陆于Wii平台，此次的PSP版以尽量保证原作品质为前提进行轻微缩水移植，让玩家能随时随地体验到隐密潜入和一击必杀的动作乐趣。

文 Alucard 编 羽纹 美编 Juxi

推荐度 B

天诛4				
天诛4				
PSP	From Software	ACT	2009年2月12日	日版
	1人	5040日元	无对应周边	

系统介绍

按键设置

《天诛4》的基本操作保持了系列的特色，注意在通常状态下要改变视角的话只能依靠移动角色来实现，当然在“心眼”模式下还是可以随意转换视角的。本作中的所有动作都有按键提示，对于一款动作游戏来说非常便利。另外厂商还设定了A、B、C、D四种操作方式供玩家选择，下面来详细说明一番。

共有操作

键位	作用
↑	舍弃现有忍具
←、→	切换忍具
↓	使用忍具
滑杆	控制角色移动/心眼状态下调整视角
△	进入心眼模式
□	靠近敌人时使用忍杀
START	暂停游戏

TYPE A

键位	作用
○	贴墙而行
×	跳跃
L+滑杆上	加速跑
L+滑杆左、右	角色向左、右方向平移
R+上、左、右	朝对应方向使出疾风行
R+滑杆下	向后翻滚
连按R两次	角色180° 转身

TYPE B

键位	作用
○	贴墙而行
×	跳跃
R+滑杆上	加速跑
R+滑杆左、右	角色向左、右方向平移
L+上、左、右	朝对应方向使出疾风行
L+滑杆下	向后翻滚
连按L两次	角色180° 转身

TYPE C

键位	作用
○	跳跃
×	贴墙而行
L+滑杆上	加速跑
L+滑杆左、右	角色向左、右方向平移
R+上、左、右	朝对应方向使出疾风行
R+滑杆下	向后翻滚
连按R两次	角色180°转身

TYPE D

键位	作用
○	跳跃
×	贴墙而行
R+滑杆上	加速跑
R+滑杆左、右	角色向左、右方向平移
L+上、左、右	朝对应方向使出疾风行
L+滑杆下	向后翻滚
连按L两次	角色180°转身

忍术雷达


▲忍术雷达与《MGS》里的地形雷达有异曲同工之妙。

因为造型颇似月亮的阴晴圆缺变化，故而也被称做“月食雷达”。玩家可以根据它的时刻变化来预判自己现在所处的环境是否安全。当忍术雷达完全被黑雾遮挡时，说明主角没有处于敌人的可视范围之中，并且有良好的隐蔽环境；如果忍术雷达呈不同程度的月食效果，那就说明玩家控制的主角已经接近或者处于敌人的可视范围中，但由于处于良好的隐蔽状态而不会被对方发现；如果雷达泛出紫黑闪耀的光，则说明玩家在行动中已不慎惊动了敌人，此时背景音乐会变得急促而紧张，敌人也会四处加强巡视，这种状态下保持冷静不被对方发现，过一段时间后敌人就会解除警惕；如果雷达泛出红色闪耀的光，则说明主角已经完全暴露于敌人眼皮之下，事到如今就只能靠武力来解决了。另外还要说明的是，在忍术雷达的周围有时会出现闪亮的五角星，它们代表敌人的所处位置，灵活运用即便没时间调整视角也能大概判断出敌人的方位。

心眼模式



“心眼”是游戏中一个很重要且很实用的系统，其具体作用就是帮助玩家仔细确认周围的环境情况。发动“心眼”后，场景中的不同物体会呈现出不同的颜色。下面我们以这张截图为例，敌人随时变动的视线会以红色射线表示出来；可以用于角色隐藏的环境，如草丛、墙根等会被一层薄薄的紫雾围绕；能用手里剑、三法竹熄灭的烛灯会泛出蓝光；可以用鬼哭玉破坏的门以及能搬运的木箱等物品都会闪现黄色的荧光；另外还有一个比较特别的，就是地面上闪烁显示的脚印，由于本游戏并没有直观的任务地图，因此新手玩家在诺大的游戏场景中迷路也见怪不怪，心眼模式下的脚印就是用来给玩家指明正确前进方向的，因此当你逛得晕头转向时不妨仔细参考一下。

隐藏行踪

作为一款以潜入为主题的游戏，时刻让自己控制的角色处于安全隐密状态是很重要的环节。游戏中各种各样的环境都可以用来隐藏自己，前面提到过发动“心眼”后能直观地确认周围的可隐藏环境，一旦角色移动进去，身上即会被黑气缠绕、同时整个人也会变成黑影。另外，将场景中明亮的烛灯、火把等用道具熄灭，这样就能人为制造出更多的隐藏空间。由于本作难度较以往作品都有所提高，因此是否隐藏得当对整个攻略起到至关重要的影响。



忍具

想要成为一名出色的忍者，就不能忽视忍具的重要作用。游戏中为玩家提供了种类繁多的忍具，包括手里剑、三法竹、忍者刀、烟玉、鬼哭玉等等，玩家在任务进行中最多只能同时携带三种忍具，使用忍具时先按十字键下进入预备状态，用左、右来进行忍具切换，之后按○确定使用。场景中散落的忍具只要控制角色靠近就会自动拾取，注意每种忍具都存在耐久值。另外，关卡中未用完的忍具可以带入今后的关卡中，由于一些场景中存在的隐藏路线需要特定的道具才能打开，因此玩家在游戏进行过程中还要有针对性地收集忍具。

忍具一览表

图片	名称	作用说明
	手里剑	可以直接忍杀站在特定位置的敌人（如瞭望台上、桥上、水井边、火把边的敌人）；可以熄灭烛台。
	苦无	作用同“手里剑”。
	小石头	拥有与“手里剑”相同的效果，并且还能吸引敌人注意力。
	三法竹	浇灭烛灯；携带该道具水遁时不会发出声响（每次水遁后三法竹内的盛水量会自动补满）。
	忍者刀	进入拼刀模式的必要道具；破坏特定的门锁（破坏后刀消失）；在特定位置能插在墙上作为踏板。
	烟玉	向目标敌人投掷干扰对方视线便于进行暗杀；潜入过程中被发现时能用来逃生（相当于多了一条命）。
	鬼哭玉	破坏场景中的特定设施；向敌人投掷可以直接将其炸死（不过要小心别误伤到自己）。
	爪钩	在特定位置进行墙面攀爬。
	忍布	覆盖在身上，这样即便是警觉状态中的敌人也不会发现自己。
	钓竿	钓得远处场景中的钥匙等道具；可以直接忍杀站在特定位置的敌人（如水池边、陷阱边的敌人）。
	忍猫	自由侦查场景内的情况，并能叼回散落在各个位置的忍具。
	毒药	投入酒坛毒死敌人；用来融化特定的门锁。
	忍足袋○九	本篇通关后获得，增加角色的移动速度。

兵刃战



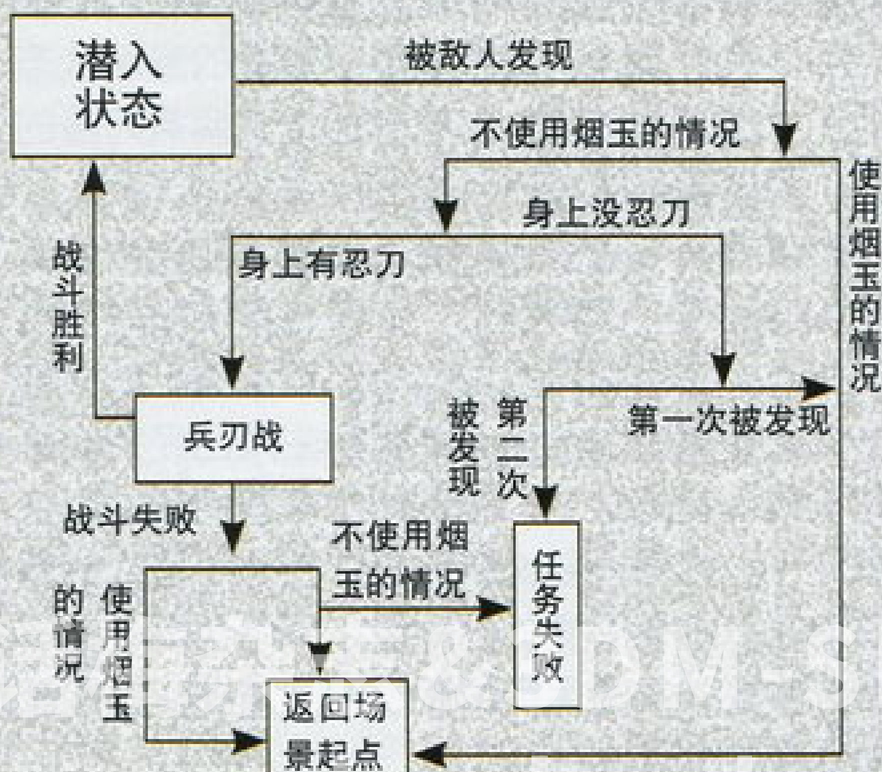
▲拼刀需要玩家全神贯注，稍微出现闪失就可能导致前功尽弃。

在游戏潜入过程中难免会被敌人发现，此时若角色携带有忍者刀，画面就会自动转换到战斗状态（如果手里没有忍者刀且没有烟玉，那么系统会默认让主角隐形逃生一次，如若再遭敌人发现就会被击杀）。战斗分为攻击回合和防御回合，在防御回合内玩家需根据敌人的出刀方向用刀进行格挡，成功防御即可积累画面右上方的紫色槽，槽蓄满后就转为攻击。需要注意的是防御时如果架刀方向不是很精准，譬如敌方由斜上往下砍，而玩家只将刀竖着架，这样虽然也能勉强挡住攻击，但会消耗忍者刀的耐久度。

在攻击回合中，画面中央会急速飞过蓝色的箭头，根据这个提示准确地输入方向键就能增加对敌人造成的伤害。注意玩家所做的每个攻击动作都会消耗之前所积蓄的紫色槽，如果在紫色槽减完之前还未将对手打倒，那么又会转到防御回合，如此循环。

逃跑

除开忍者刀外，烟玉是主角们重要的逃跑工具。在潜行中被敌人发现时，如果玩家身上携带有烟玉，那么系统会让玩家选择是否使用它来逃跑，一旦错过这短暂的决定时机就会进入兵刃战。为了直观，下面列出一个系统判定图。



忍杀

“《天诛》系列”的精髓就是忍杀，所谓忍杀就是在不被敌人发现的情况下，将其一击毙命的行为。忍杀的整个过程非常简单，只要玩家悄声悄息接近敌人，屏幕下方就会出现提示，此时只要迅速按下□键即可。主角拥有多种忍杀敌人的技巧动作，在成功判定忍杀后会出现选择动作招式的选项，玩家可利用滑杆的上、下、左、右来选择。另外游戏中还存在有几种特殊的忍杀，首先是“连续忍杀”，发动条件是数名敌人聚集在一起的时候，如果能够顺利接近其中一名，那么就能发动连续忍杀，此时会出现类似于《战神》中的QTE系统，根据屏幕的提示输入对应按键就能将敌人全数放倒。第二种是“瞬时忍杀”，当玩家位于黑暗环境或草丛中被敌人发现时（敌方忍者能察觉近处黑暗环境中的动静），会出现非常短暂的瞬时忍杀判定时间，此时只要输入正确按键，还是能强行将对方干掉；从远处高速奔跑，在接近敌人时高高跃起、又或是以连续的疾风行靠近敌人就能引发被称为“疾风杀”的特殊忍杀；最后还有一种比较少见，就是敌人处于警觉状态下而玩家又身处草丛中，这样对方会有一定几率抽出配剑往草丛中尝试性地乱戳，此时也会出现强行忍杀的提示。

▼忍杀魅力难挡，如果不追求忍杀的话，游戏乐趣会大大下降。



游戏难度&隐藏要素

本作的难度分为简单（易しい）、普通（普通）、困难（难しい）和地狱（地狱）这四种，玩家在关卡进行过程中可以随时打开系统菜单进行调整，需要注意这项设定只会对兵刃战中敌人的行动速度、拥有防御力以及勉强防御情况下忍刀的耐久消耗度形成影响，而不会关系潜入过程难度的高低。真正想要挑战自我的话还是要尝试“里·天诛”模式，这个模式下不仅敌人的数量以及分布有明显改变，而且警觉性也有所提高，想成为“天诛达人”的话就必须跨越它。进入“里·天诛”模式的方法很简单，只要将光标停留在已完成的关卡名称前并按下START键即可。另外，本作还引入了评价系统，根据玩家完成任务所消耗的时间、被敌人发觉次数以及杀敌数来进行打分，这为玩家挑战自我提供了便利。

游戏隐藏要素一览

项目	开启要素&道具作用
本篇模式通关	获得特殊道具“忍足袋〇九”，作用是提高角色的移动速度。
完成十个片手业任务	开启画廊模式。
完成二十个片手业任务	开启音乐鉴赏模式。
完成三十个片手业任务	两主角习得新必杀技。
完成四十个片手业任务	开启CG鉴赏模式。
完成全部五十个片手业任务	获得特殊道具“五色米”，作用是令角色时常处于心眼状态。
完成本篇模式、里·天诛模式以及全部片手业任务	获得特殊道具“忍具百货店”，随机携带三种忍具进入任务，忍具使用次数无限。
集齐本篇模式的全部地图残片	获得特殊忍者刀“十六夜”（力丸用）和“鬼火”（彩女用），特点是拼刀模式中刀不会损坏，另外攻击后会令目标着火。
集齐里·天诛模式的全部地图残片	获得特殊道具“鬼の面”，装备后可使用最终BOSS鬼阴。

▲“忍足袋〇九”对于玩家挑战“里·天诛”模式会有很大帮助。

剧情图文流程攻略

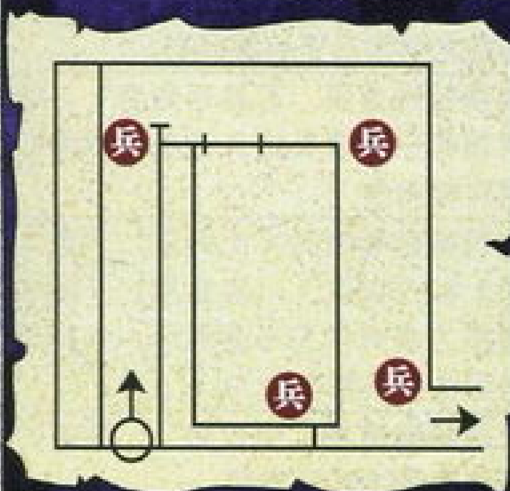
序

日本战国时代
妖术士"天来"造成的骚乱之后的一年
在一时获得平稳的乡田之国内依然还隐藏着不安定的因素
施暴者、破坏安定者以及曾经挑起战火的人
对于这些情况，作为乡田领主的"乡田松之信"一直在担心着
他推断在这些人的背后一定有谁在幕后指使着
于是在乡田家奉职的东忍流头目力丸
接到了调查这一切不稳定因素原委的命令……

STAGE1 悪徳商人を斩れ

听说乡田国领内的商人权平金藏作恶多端，从放高利贷到贩卖武器、暗中实行人口买卖等，无恶不作。东忍流的力丸接到乡田国当主乡田松之信的命令去处决权平金藏。于是力丸潜入了权平金藏的住所。

1-1

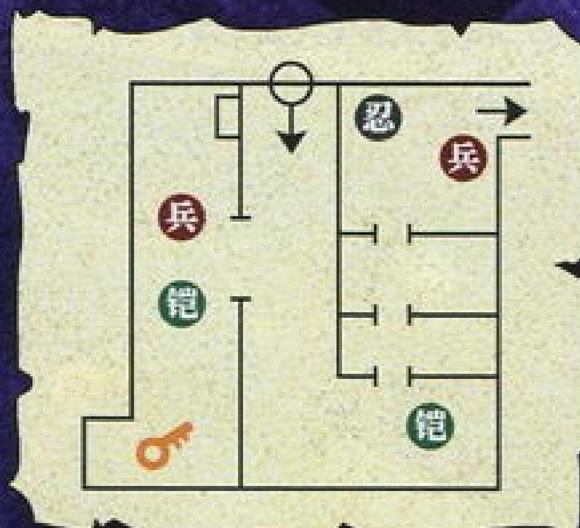


一路前进会遇到第一个敌人，从背后靠近很容易将其忍杀，进入大门后依靠前方草丛的遮挡杀掉前方的敌人，然后左行发现出口处有个守卫，这里要沿着墙角的黑暗区域接近对方并将其干掉，从而进入下一个区域。需要说明的是进门右侧有扇门，里面有一个敌人，要追求评价的杀敌数就不能放过，不过由于破坏门上的锁需要用掉忍者刀，这样后面若被敌人发现就会很被动。



1-2

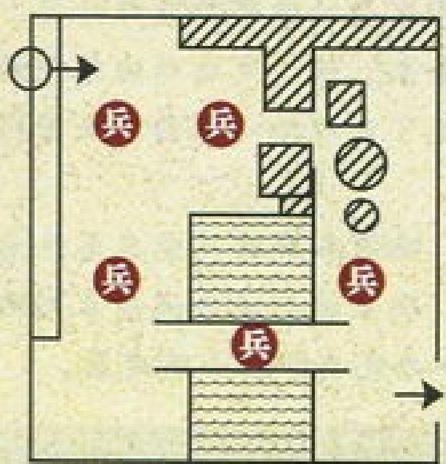
一上来会发现门口站着两个守卫，这里不可与其发生正面交锋，吹灭门前的两盏烛灯并沿着黑暗的草丛迂回到另外一侧，借助木箱翻墙进入院子里（注意那里有一只猫，小心别进入它的视线），然后再从院子内





部绕到门前将两个守卫连续忍杀。接下来继续前行能拾到道具“三法竹”，利用它盛水来浇灭火把，这样就能躲过院子里守卫的视线并依仗草丛从后面靠近将对方放倒。对于前方房间里的敌人，则要攀上空中的房梁，从上方靠近进行突袭。

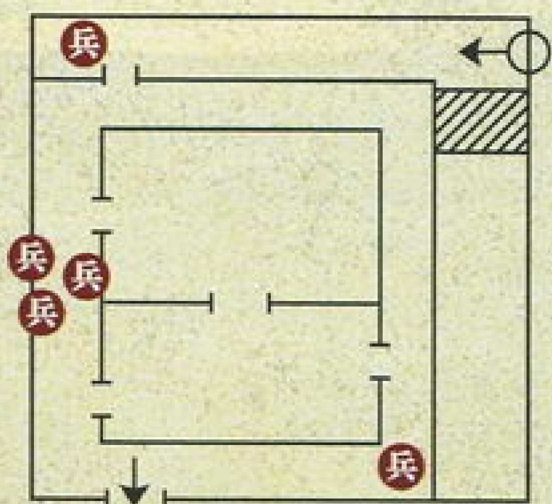
1-3



出门后有一背对主角的守卫可轻易忍杀，之后利用三法竹遁入水里，岸上的两名守卫可以游近后直接将其拖下水溺死（在岸上时也能用手里剑秒掉），而桥上和石山处的守卫都可以轻易从后方接近毙之。

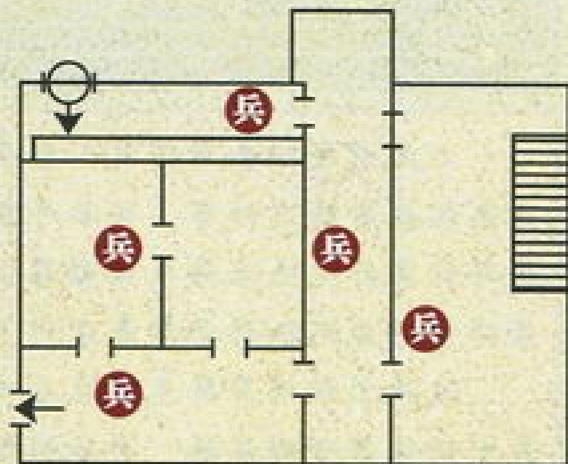


1-4

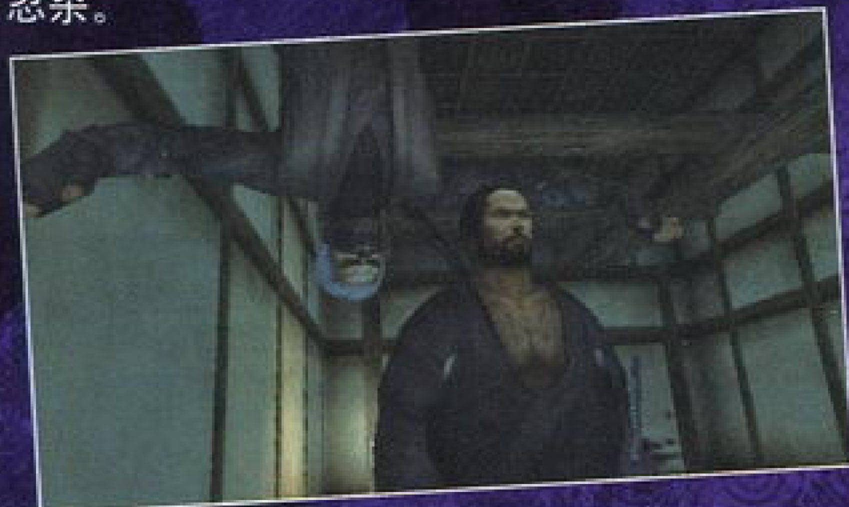


进入场景后前走不远可以在地上拾取到手里剑，用它击毙水井边的守卫。捡起守卫掉落的忍者刀将前方大门的锁劈烂并进入。右侧有三名守卫在闲谈，直接靠近必然被发现，这里要先左行利用手里剑熄灭墙上的烛灯，然后迂回到房间的另一边靠近门口那三名守卫，使用连续忍杀一口气将对方放倒。最后再绕到房间后方熄灭烛灯干掉此处的守卫即可进入下一场景。

1-5

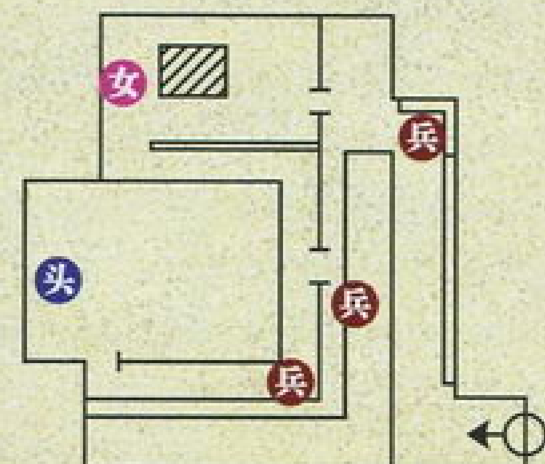


出门后切勿往左行，这里要先爬上前方的储物柜，然后贴着木板行走将最近的敌人吊杀。来到院子后可潜入草堆干掉巡逻的守卫。之后场景中剩余的三名敌人相对“老实”，很容易从背后靠近进行忍杀。



1-6

终于来到了暗杀目标——权平金藏的所处场景，首先利用草丛掩护干掉正在地上打盹的守卫，之后绕到外屋取得地图残片。需要注意的是房间内有一名侍女，她频繁的走动会为玩家带来不少麻烦。如果将其杀掉的话会降低评价，所以还是摸清楚对方的行动规律躲开为好。在干掉中央的两个守卫后就爬上房梁，接下来对毫无察觉的权平金藏下手吧！





由于之前在权平金藏的邸宅发现了大量军火，力丸为了从对方口中得到有用情报而手下留情让权平金藏免于一死。正当力丸准备详细询问对方时，一枚暗中投来的手里剑打断了他的行动……

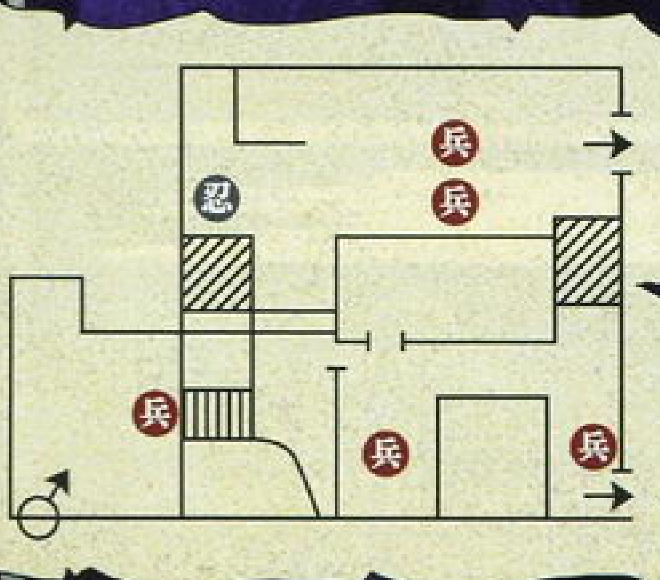
STAGE2 山贼の头を成败せよ

力丸完成任务后将有人想在乡田国内制造战乱的消息告诉了乡田松之信，乡田询问身边的老侍奉关谷直忠怎么看待这件事，关谷寻思了一下认为现在没有确切的消息不好做定论，不过他建议请城下一个口碑极好的算卦先生来为乡田国算上一卦。乡田松之信笑赞算卦先生的出现可谓天意，是恰逢其时，然而在一旁待命的力丸和彩女却觉察到了点什么……

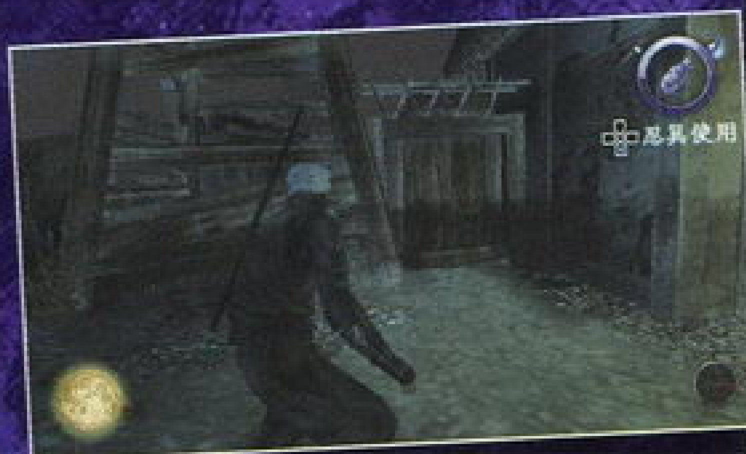
被请上殿的算卦先生在乡田松之信面前认真地占卜着，众人此时也显得有些紧张，突然间算卦先生被算出的结果吓倒在地，关谷慌忙上前询问到底是什么情况。“乡田大人，占到了最糟糕的厄运！近期在您身边必定会有凶险之事降临！”关谷听闻后责骂其对君主的无理，此时算卦先生用一根手指指向卦签，正当众人的注意力都集中过去时，熟料一阵白光闪过，算卦先生露出了原形，原来“她”是由清浊忍群的凛姿易容而来，凛姿利用力丸等人视线还未回复的时机以迅雷不及掩耳之势绑走了乡田松之信的独女菊姬，第一时间反应过来的彩女立即追了上去……

事发过后，关谷为自己的轻率而连连认错，乡田松之信并没有过多责怪，他深知此时不能容忍私情优先而导致领土混乱，既然彩女已经去追捕对方了，力丸就没必要跟着掺和了。现在接到报告说领土内的村子正遭到山贼的袭击，不能断言跟这次的事没有一点关系，于是乡田松之信命力丸去铲除山贼老巢。

2-1

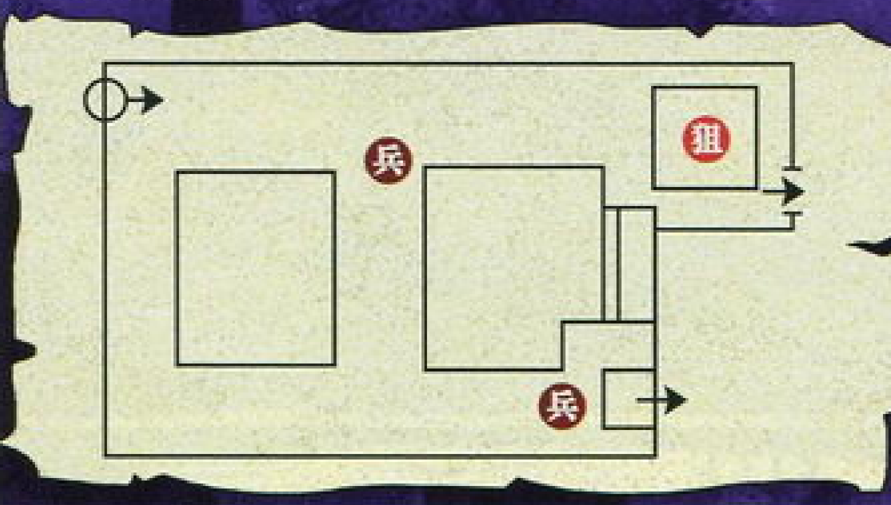


场景内共有三名敌人，其中起始位置和桥对面的两个都可以快速从背后冲过去进行忍杀。另外一个在深处拐角处巡视，先用三法竹灭掉烛火，之后待其转身的机会发动奇袭。本场景有条秘密通道，位于架桥的左上角，用心眼探视可以发现门泛着黄光，而这扇门能用“鬼哭玉”炸开，里面有另外三名敌人，由于目前还无法取得上述道具，因此必然会影响到杀敌数，想挑战高评价的玩家只能等到以后了。另外，从此隐藏场景的出口可以直接来到2-4。



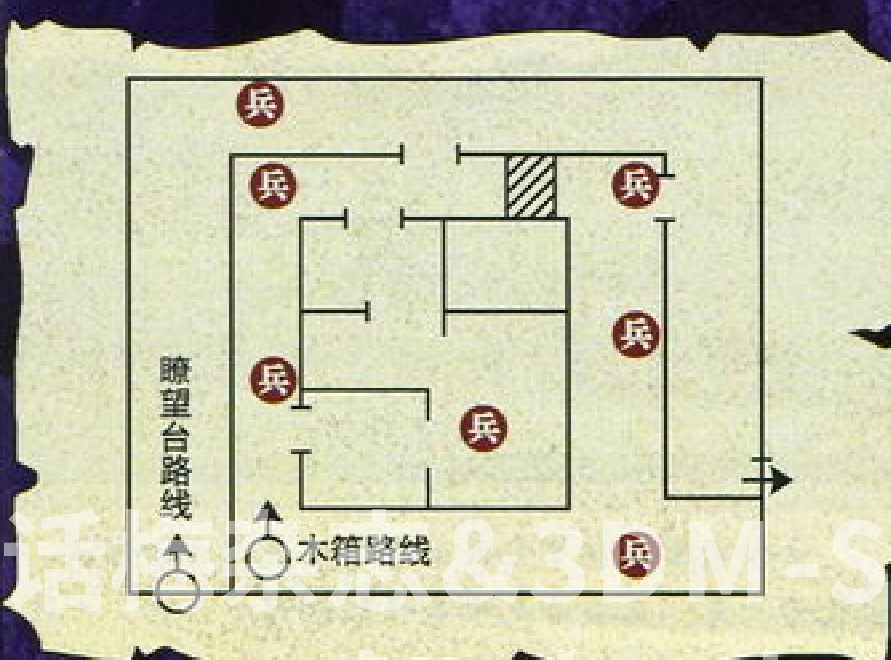
2-2

远方瞭望台上会首次出现使用火枪的狙击手，这里要先潜入左侧的草丛，然后用手里剑解决掉对方。剩余的两名沿着水井巡逻的守卫则可以观察好其行动规律再予以忍杀。该场景中同样存在两个出口，一个位于瞭望台后方；另一个则位于场景右下角房屋的背后，需要推开起初摆放在那里的木箱才会出现。这两条路线都通往2-3，不过力丸的初始出现位置会有些许不同。

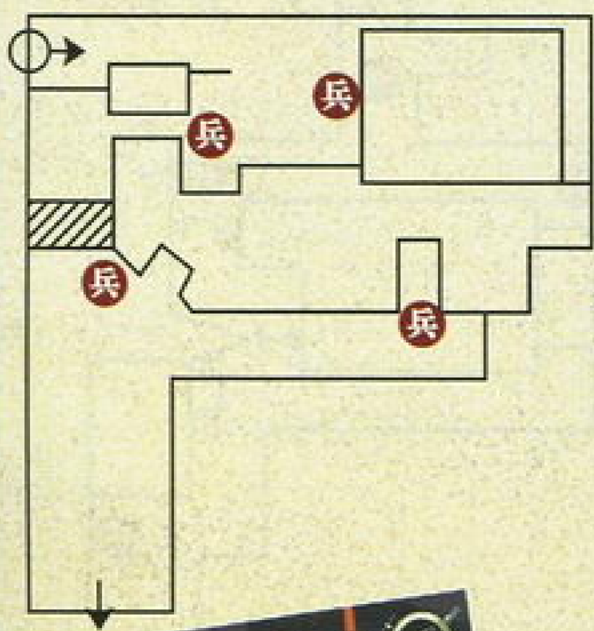


2-3

两条路线的初始出现位置如图所示，走瞭望台路线出现在中庭外侧，而走木箱处路线则会出现在中庭内部。这个场景中的敌人数量多达七名，不过由于聚集得不算集中，再加之他们几乎都以直线巡逻的方式行动，以此忍杀难度并不高。

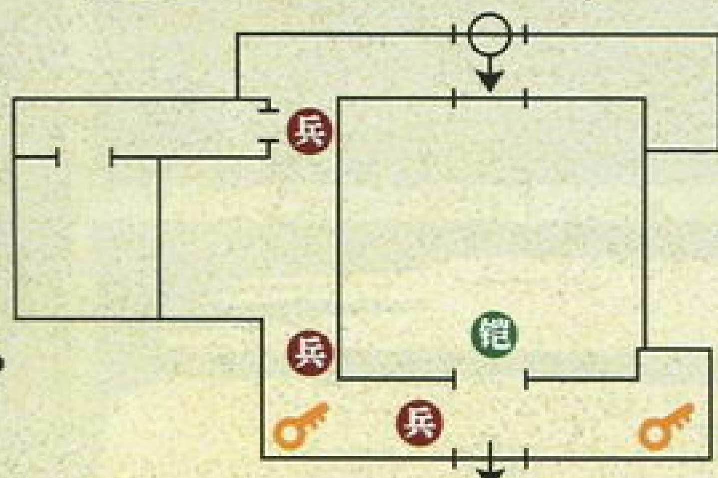


2-4



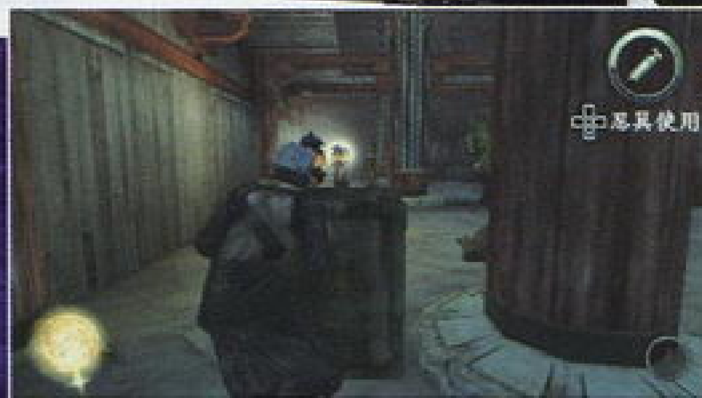
先拾起地面的钓竿将左侧远处掉落的钥匙拉过来，用它打开右侧被上了锁的大门，然后从背后解决掉离玩家最近的两名守卫。当然，不取得钥匙直接从侧面袭击守卫也可行，不过难度就稍微高点。接下来就很好办了，利用三法竹实行水遁将河岸边的敌人统统解决掉就能进入下一个场景。

2-5

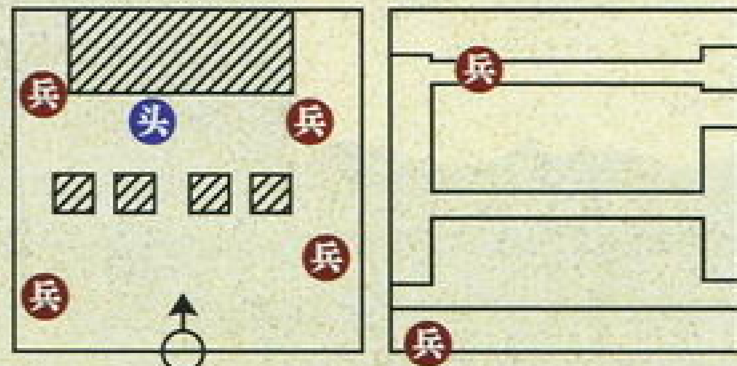


中央的门可以不用打开，向右贴墙而行干掉三个守卫拾取打开出口大门的黄铜钥匙，然后就能开门离开。本场景的院子中央摆放有不少道具，不过那里有一名铠武者负责把守，想要拿取道具的话可以利用钓竿，这样能不惊动对方；另外还有一种方法就是透过取得钥匙那位置的窗户用钓竿将铠武者忍杀掉，这样就能大摇大摆地走进去拾取道具了。

2-6



本次任务的暗杀目标“黑川信造”位于寺殿的正中央，首先对楼下木箱旁的敌人下手，然后利用旁边的花台接近右侧的两名守卫。实现忍杀后返回木箱处，将木箱推到墙边，这样就能借助它攀上二楼，二楼的守卫要利用其转身的时机迅速从后方下手。最后剩下主目标黑川信造，要实现忍杀必须在二楼确定好他所站的位置，然后从上方跳下来就能实现完美一击。还要提醒大家的是，想要直接杀光房间内的所有敌人会比较费力，可以先去拾取房间左侧放置的小石头，利用它将那些难杀的敌人引开，这样会令忍杀难度下降不少。



见到头目黑川信造被力丸扭断了脖子，一旁的杂碎慌忙而逃。力丸以超敏捷的动作一个箭步冲上去就用手掐住脖子令对方不敢动弹。力丸认为区区山贼竟然就敢大肆搞破坏，其背后肯定有主使，“谁是幕后黑手？”力丸一边询问一边越来越用力掐对方喉咙。畏惧死亡的杂碎只能断断续续地说之前有报着多头物成大名的信使来过，说要和他们的头目黑川信造联手在乡田国内制造事端。“幕后主使是邻国的诸侯……多头物成……”力丸一边默念着这句话，一边将冰冷的忍刀刺入想做手脚的杂碎的胸膛……

STAGE3 大名・多头の首をとれ

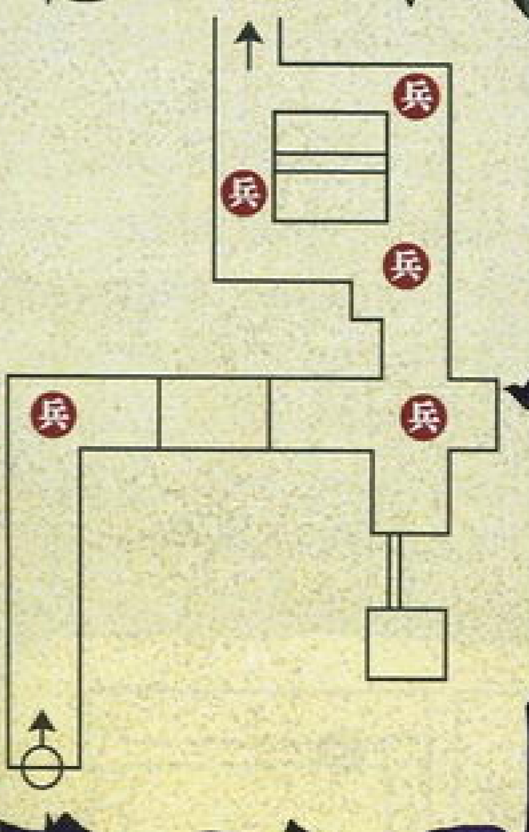
乡田松之信对多头物成煽动山贼作乱一事还不太愿意相信，不过关谷则说商人权平金藏已经囤积好军火等待接应，多头物成肯定是对乡田国的领土别有用心。乡田松之信闻后觉得有理，于是他亲率军队前去讨伐，关谷则在众人出阵时留守城池。

视角转到另一边，听闻乡田松之信率兵来伐的消息，多头物成像是热锅上的蚂蚁一般焦躁不安。“可恶，我根本没有想要和乡田认真交手啊……”多头显得有些无奈，此时手下上报敌军已迫在眉睫，根据目前的情况最好是与乡田松之信求和，然而性情暴躁的多头物成哪里听得进这些，他抽出腰间的刀就将这名手下处死。“真是白养了……不过，老子还有底牌没有亮，肯定会来帮忙的……”之前还慌乱不堪的多头物成忽然间露出了奸笑。

乡田军阵营内，力丸正在和君主议事，为了避免双方大规模的军队交战，乡田松之信用军队吸引住对方，然后他将暗杀多头物成的任务交给了力丸。

3-1

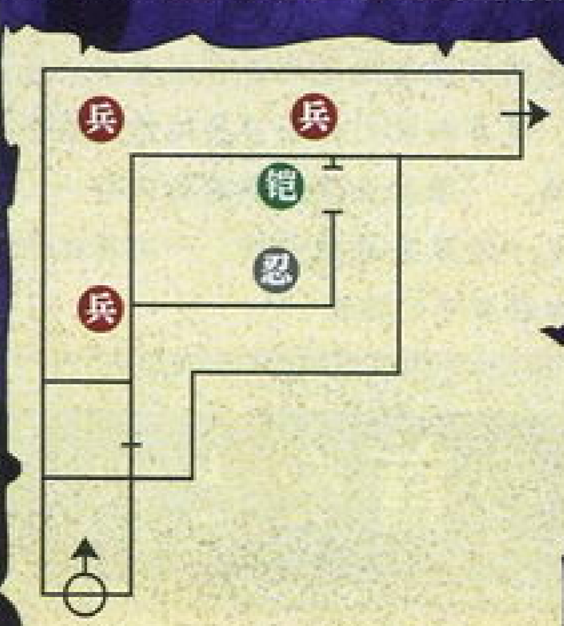




任务开始后先猛冲并隐藏到场景前方的水缸里，等巡逻的守卫一走过来就能实现忍杀，将敌人解决到水缸里有个便利之处就是其尸体不会被同伴发现，非常方便。接下来前行能看见另一名巡逻的守卫，用手里剑秒掉即可。此时右方会有一个小箱子挡住了秘道，将箱子搬开并爬进去可以取得地图残片和三法竹。接下来返回，在一个“回”字型的通道里忍杀掉两名守卫进入下一场景。

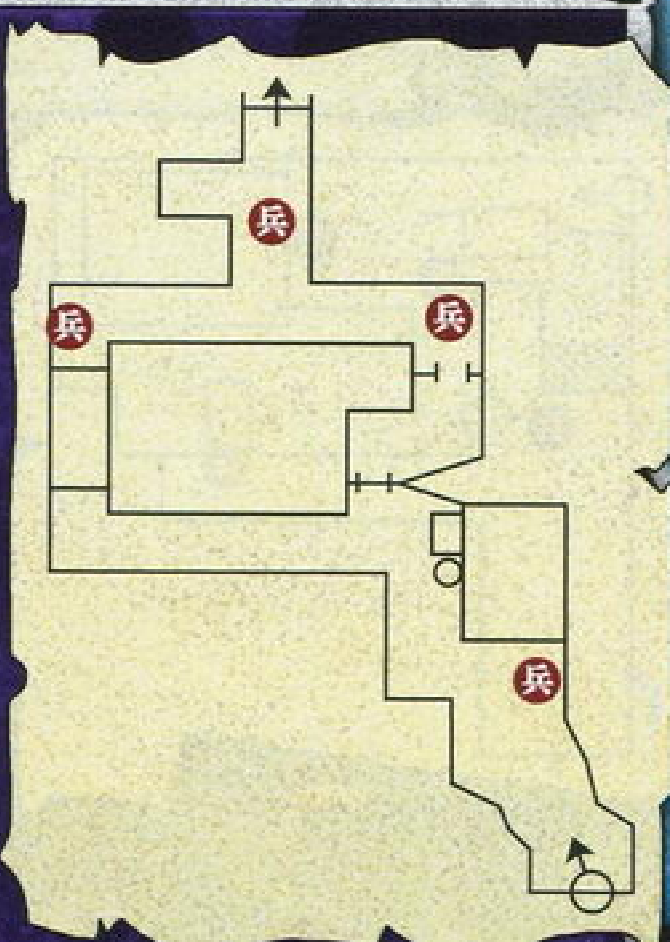
3-2

进入场景后先熄灭面前的两盏烛灯，之后抓住敌人转身的时机接近并忍杀（顺利翻越栅栏难度会比较大），接下来的拐角处有两名守卫在巡逻，注意隐藏。此外，本场景里两扇栅栏中央的木门也能用“鬼哭玉”炸开。



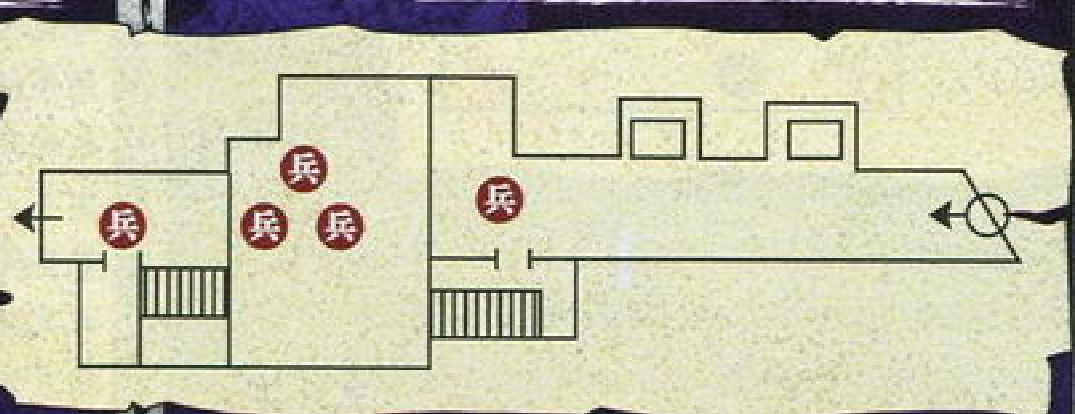
3-3

此处场景的前方有一名倒在地上打盹的武士，直接走上去就能杀掉，但要注意千万别用跑，否则脚步声会惊动对方。接下来会来到一个深坑前，这里可以借助上方的木头爬过去，不过时间要算得非常准，因为对岸就有一名守卫，从木头上下来后能给予玩家实现忍杀的时间只有一瞬间。另外也可以站在木屋一侧的木箱上用钓竿将木屋中的钥匙钓出来，这样就能直接打开右侧的大门通行。





3-4

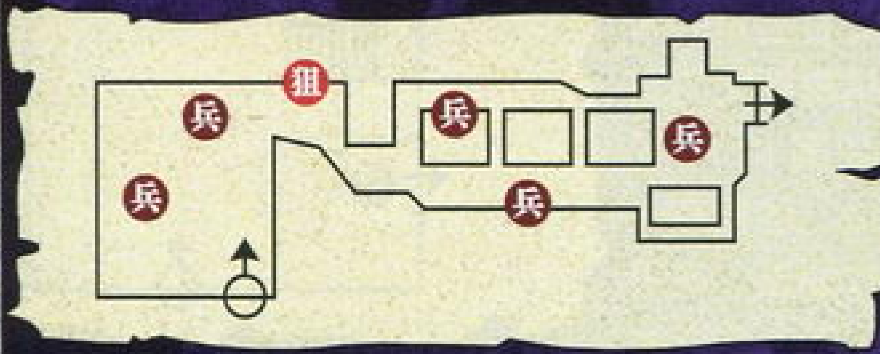


先利用前方不远处的水缸解决掉来回走动的守卫，之后可以拾到“烟玉”，利用它可以对楼梯上方三个盘膝而坐的守卫进行连续忍杀（记得将烟玉的投掷对象选为中央那位）。从对面下楼处理掉另外一名守卫进入下个场景。

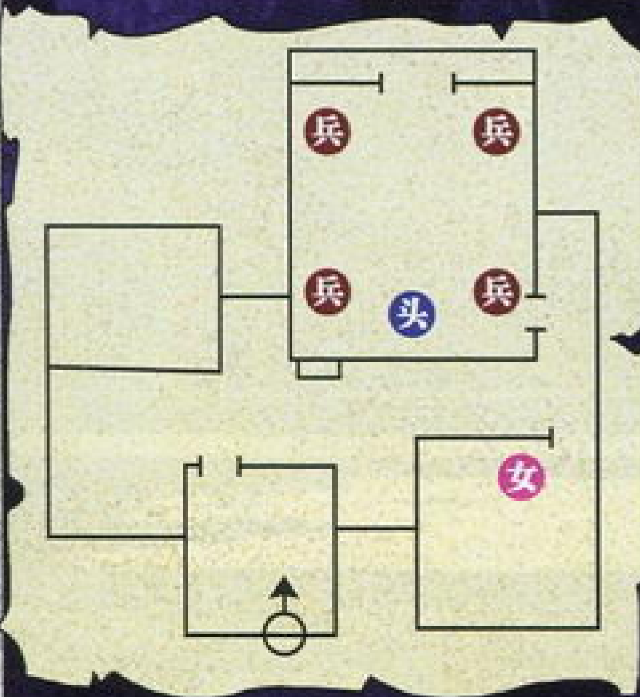


3-5

初始场景比较空旷，瞭望台上有狙击手，不过不能过早地用手里剑将其忍杀，因为他的尸体从高处落下来后必定会惊动另外两名同伴。这里还是要先熄灭烛灯并利用草丛的遮挡在黑暗中前行，先摆平在地面上巡逻的守卫就没有后患了。洞穴内有三名敌人且他们行进的路线相重合，解决掉一名后一定要立刻转移尸体，否则必然会被同伙有所察觉。



3-6



从剧情中我们得知暗杀目标“多头物成”在饮酒，这里有两种方法可以用来对付他。简单的就是利用场景中取得的毒药，在女仆离开酒窖的时候实行投毒，这样目标喝下有毒的酒后就会毒发生亡。第二种就是一网打尽，利用木箱攀上房梁，以吊杀的方式逐个清理掉陪同目标喝酒的守卫，之后再从正门左侧进入靠近多头物成实行忍杀。



看着躺在地上因中毒而不断抽搐的多头物成，力丸亦没有丝毫留情，他用忍者刀割断了对方喉咙。此时之前绑走菊姬的凛姿突然出现，经过简短的几句对话，力丸逐渐意识到清浊忍群才是真正的幕后黑手，而地上躺着的多头物成只不过是他们放弃的棋子而已。力丸想要知道对方的最终目的是什么，凛姿则回应那要先打败她才行。

CHECK POINT

这里会出现凛姿与力丸进行单挑的情节，对方惯用右向左的横斩以及提斩，熟记后便不难取胜。



力丸还是力丸，身手老练的他没用几个回合就将凛姿放倒在地，然而令他没想到的是，凛姿用手里藏有的暗器将自己所伤。就在凛姿要对力丸下手的危机一发之时，橘百兵卫出现架下了对方的刀刃。凛姿见自己被橘百兵卫及其手下的火枪兵包围，只能用闪光玉脱身。橘百兵卫搀扶着已经无法站立的力丸并告知大将已死，多头物成的势力已经投降，现在可以返回乡田君主身边了。

STAGE4 乡田城天守阁～急げ

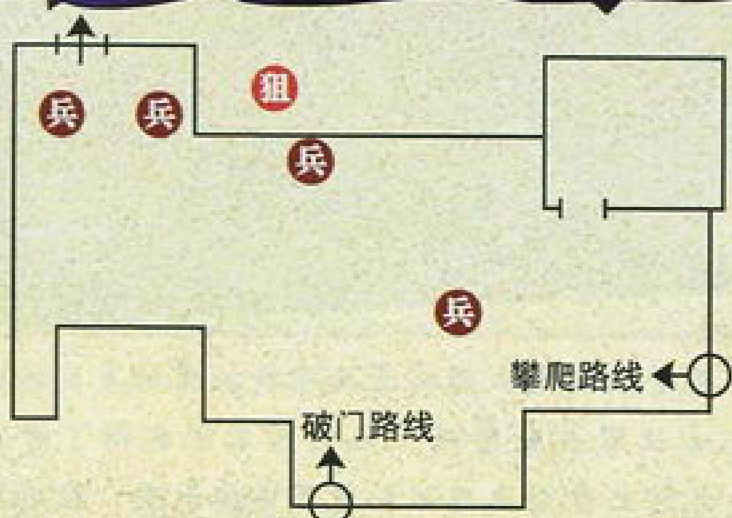
完成上回的暗杀任务，力丸受到乡田松之信的赞誉，是他将战斗的损伤降至最低。乡田松之信告之从留守的关谷那里传来了彩女成功救出菊姬的消息，他吩咐力丸回去接应一下，自己还要继续留在此处助阵一段时间。

回到乡田城的力丸正准备像往常一样进入城门，谁知门卫提起刀就砍下来，力丸制服对方后问其是被谁指使，得到的回答却是“我已经从关谷大人那里知道消息了，你这个叛徒！”到底在自己离开的这段时间内发生过什么？力丸带着困惑向布满夜色的乡田城内跑去……

4-1

初始场景比较简单，三个巡逻守卫利用草丛掩护都很好对付，惟一要注意的就是隐蔽在左侧大树上的忍者，如果靠近就会遭到对方的暗算。解决敌人后就可以向下个场景进发了，这里通往下个场景的道路有两条，一是用刀或毒药破坏正前方的大门进入，二是拾取地面上的爪钩爬墙进去，采用任意一种方法都会进入4-2，只是初始的出现位置不同。

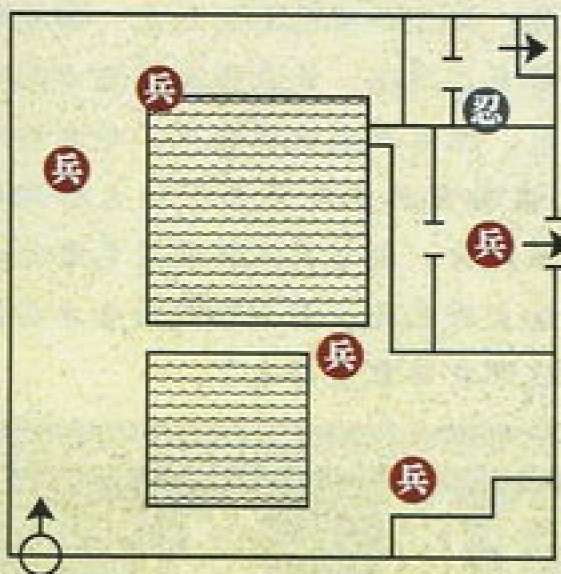
4-2





先利用草丛杀死离我们最近的守卫，之后投掷手里剑暗杀瞭望台上的狙击手，拿着右边房间里的三法竹熄灭烛灯借此杀死瞭望台下方的守卫（如果之前暗杀狙击手时投掷手里剑精准的话，那么尸体掉下来就能砸死这名守卫，免去一步麻烦）。最后要对付守在出口处的两个武士，由于对方会目不转睛地盯向前方，所以只能利用左侧房屋下方的狭窄通道绕到草丛堆里，然后再接近两人给予连续忍杀。

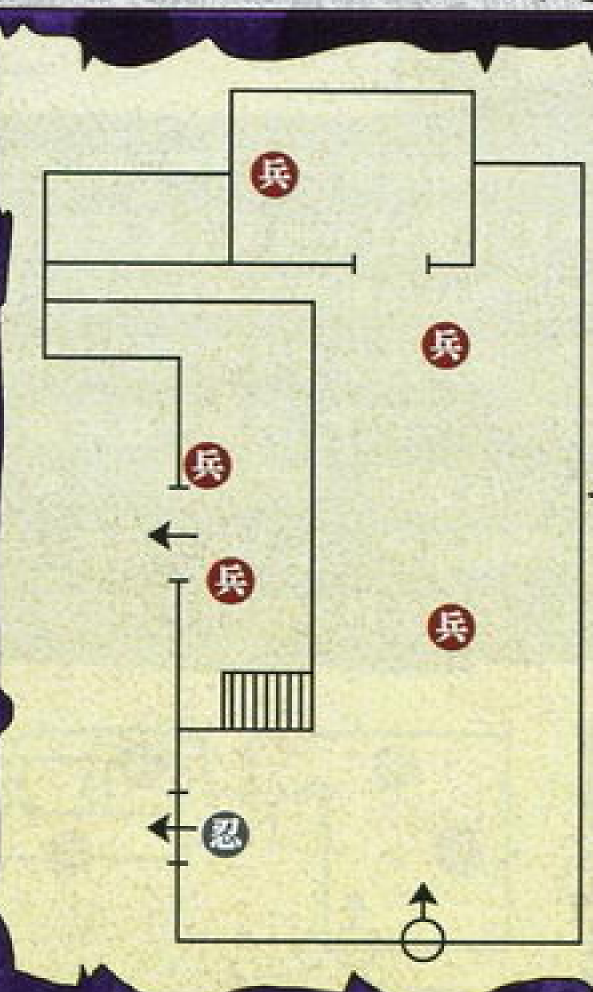
4-3



这个场景的通常打法是靠左侧墙壁行走，一边忍杀守卫一边向池塘方向前进。之后使用水遁从小桥下方穿越并上岸，接下来拐到桥上杀掉站在那里目视前方的敌人取得地图残片，最后进屋忍杀里面的守卫即可过关。如果玩家手里有鬼哭玉的话可以将场景右上角房间里的墙壁炸开，这样通过里面的水井能直接到达4–5。

4-4

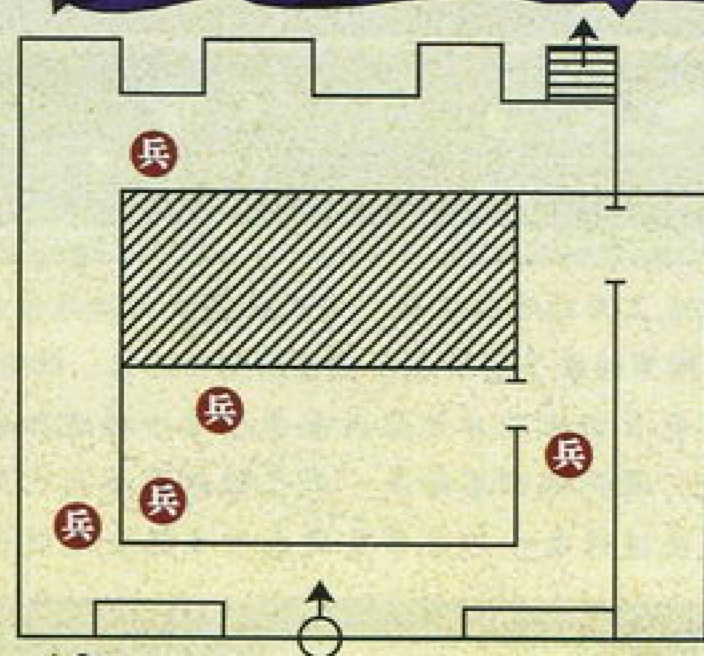
这个场景的通过方式一共有三种，第一种是取得地图中的爪钩从场景左下角的墙壁爬到建筑内，这里要注意墙壁外侧的草丛中埋伏有敌忍者，小心被暗算；第二种是故意引诱大门前的守卫注意使其靠近爆药桶，然后投掷手里剑引爆将对方双双送上西天；最后一种就是依靠右上角的木箱爬到大门斜对面的房顶上，这里有一枚烟玉，使用它夺去守卫的视力然后趁机下手就能从正门进入了。





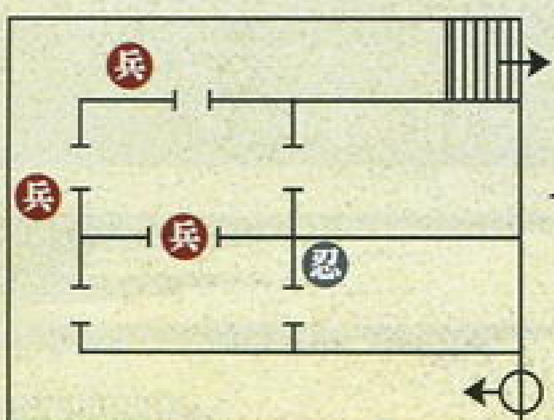
4-5

先爬上房梁吊杀右侧的敌人，然后进入中央的房间看见两个敌人，一个在打盹一个正视前方，很容易放倒。之后将房间里的木箱搬出来，借助它的力量就能爬上左侧原本上不去的房梁，之后吊杀和暗杀沿途的守卫各一名后就能进入下一场景。



4-6

这个场景有几名敌人都在房间内，只要用

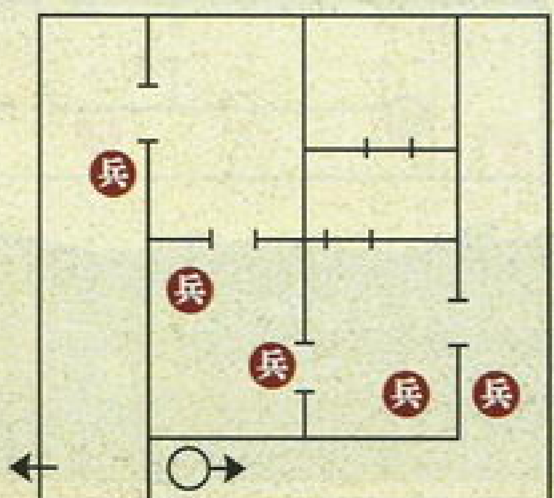


手里剑将烛灯一一熄灭就会轻松很多。注意右下角的房间内能取得道具“毒药”，不过那里埋伏有敌忍者。



力丸突破重重阻拦终于来到了关谷所在的房间，此时彩女、菊姬和关谷三人均在场。力丸本想从彩女那里打听情报，然而得到的回答却是“跟你没什么好说的”。不仅如此，彩女还抽出腰间的短刀直接扑向力丸……

4-7



首先清理掉外围的敌人，使用捡到的钥匙打开房间的门。然后从此处爬到天花板上方的暗道，这里埋伏有敌忍者关系到关卡评价，杀与不杀就随玩家自己的意愿了。从天花板下来后继续向左下方深入。本关没有暗杀对象，只要到达指定地点就算过关。

CHECK POINT

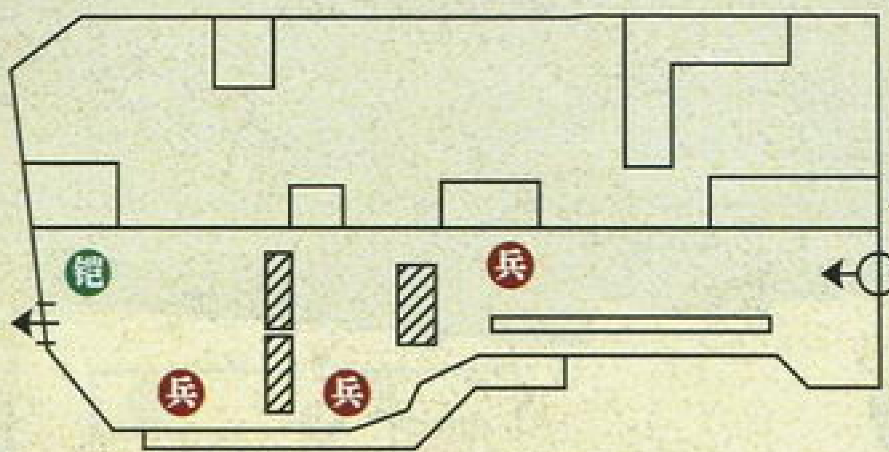
此处为剧情战，彩女以为力丸背叛了他们而与其大打出手。这又是一场单挑的战斗，并且彩女的实力高出凛姿一截，如果无法一次通过的话就多试试吧，注意彩女使用两侧斜攻击比较频繁。

彩女与力丸的对决最终还是以力丸技高一筹而胜出，彩女见敌不过，就拉着菊姬的手迅速消失在夜色中。此时关谷走上来向力丸道歉，说自己是从彩女那里得知他发生背叛的消息，然而没想到的是真正发生背叛的却是彩女本人。关谷告诉力丸说彩女在散布其背叛的谣言时，自己对彩女就有所怀疑，不过还是犯了老糊涂。目前菊姬已被彩女带走，关谷拜托力丸一定要将她们两人追回来。

STAGE5 关所を越え、彩女を捕えよ

力丸来到一条岔路面前，他根据雨天地上留下的足印辨别出彩女带领菊姬逃跑的方向，并以此为信息继续追寻下去……

5-1

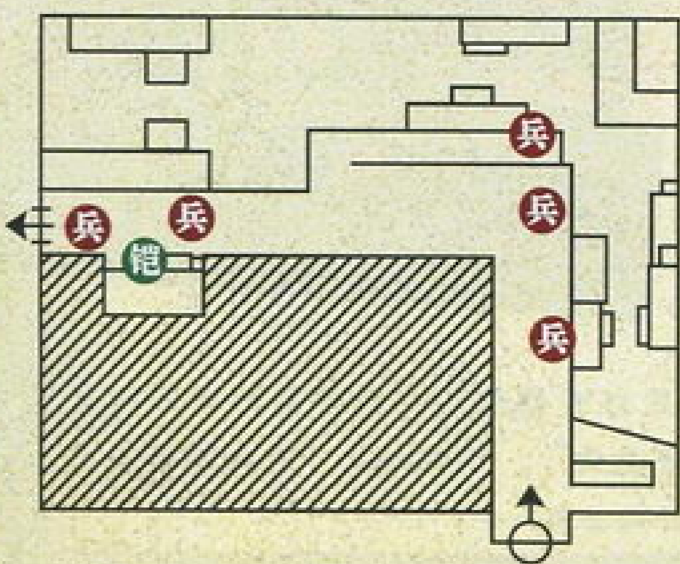


在本场景里有很多站立直视前方的守卫，要想前进就只能依靠场景外侧的横木不断摆荡来移动，通过悬崖来到对方身后实行忍杀（道路尽头的铠武者身旁有地图残片，请尽量取得）。如果嫌斩杀过多敌人麻烦的话，则可以用爪钩攀上力丸初始出现位置左边的山壁，这样就能畅通无阻地移动到场景出口处上方，之后从高处落下解决掉一名守卫并躲开铠武者的视线就能到达下一个场景。



5-2

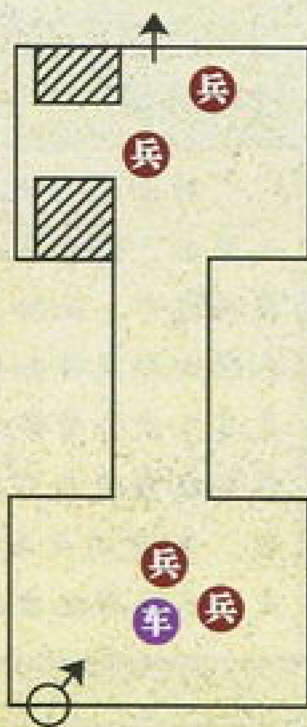
这个场景与之前那个没有太大区别，依旧是利用外侧的悬崖来前进。走到场景中段的时候可以看见一名铠武者站在左侧高台上，这里要先利用木箱跳上高台对其进行忍杀，之后才能去对付对面的两个普通武士。另外在场景出



口右侧河对岸有地图残片，利用加速跑的跳跃从断桥上跃过去才能取得。需要特别提醒大家注意的是在悬崖边活动时一定要多利用心眼能力查看周围的地形地貌，如果稍有闪失坠入湍急的河中就一命呜呼了。

5-3

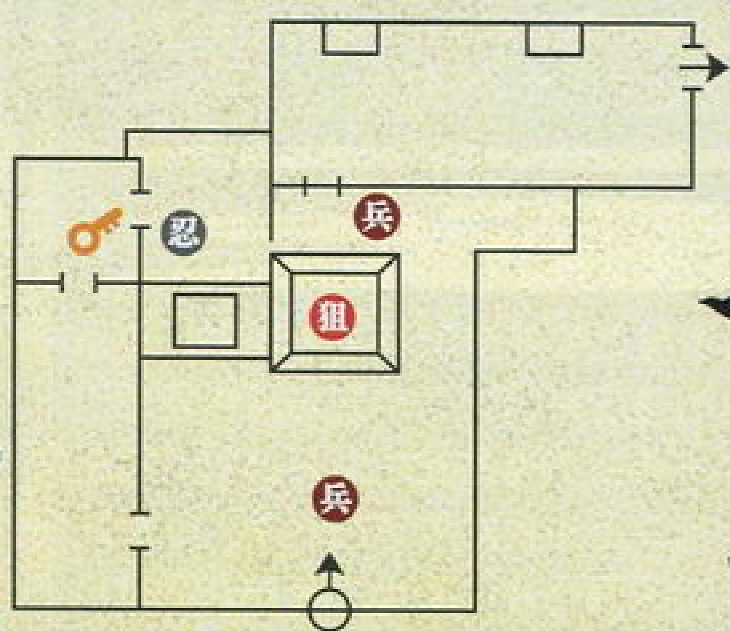




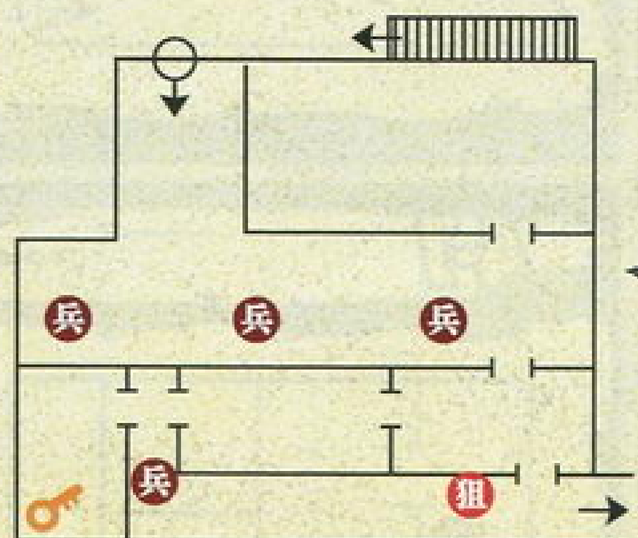
这个场景中需要将马车作为掩体来前进，敌人的守卫有两批，第一批不会检查马车，随着马车移动到桥上后再爬出来可以连续忍杀那两个“不称职”的守卫；之后要提前躲到左右两侧的草丛中以避开第二批守卫的“安检”。需要注意的是马车虽为掩体，但也在一定程度上阻碍着玩家忍杀敌人，想要缩短完成关卡所用时间的话还得要靠忍具“烟玉”。

5-4

这个场景难度较高，地面有来回巡逻的忍者不说，瞭望台上更是有嗅觉敏锐的狙击手在虎视眈眈。此处最有利的打法就是运用三法竹将四周的多个烛灯一一熄灭以方便行动，如果身上没有携带三法竹的话可以到地图左下角房间内拾取，然后到瞭望台旁边的水桶里舀水（水井对面的草丛中隐藏有一个敌忍者，小心被暗算）。地图左上角的房间内有钥匙，取得后打开上方的大门就能从此场景中离开。



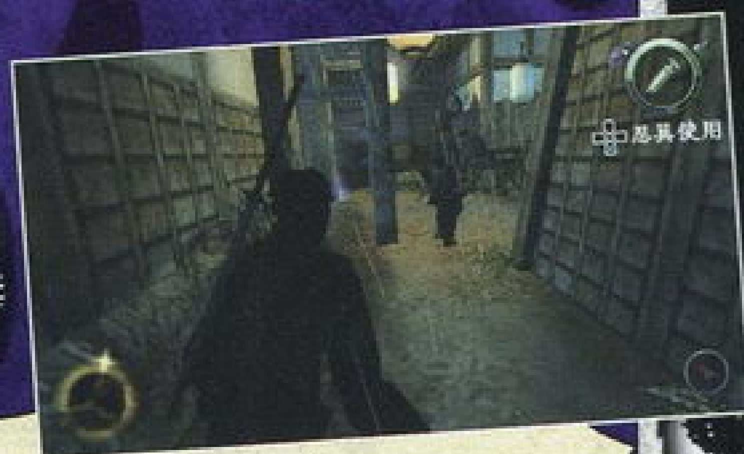
5-5

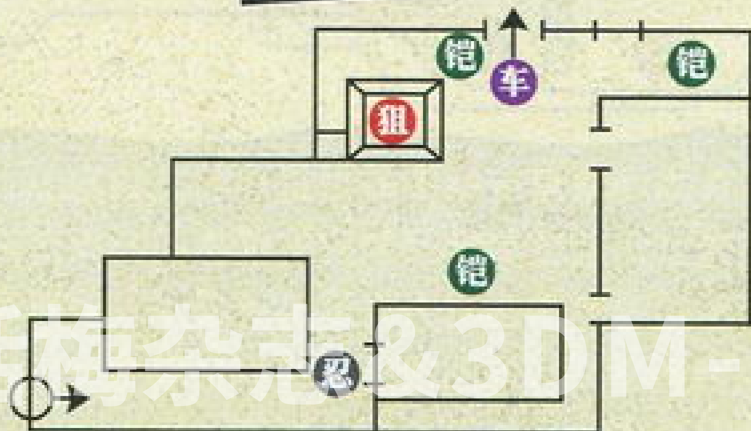


从初始出现位置靠左行绕开附近的敌人，然后即可逐一消灭。在此处二楼的房间里能拾得忍者刀一柄，不要错过。另外，把守在出口处的守卫始终目视前方且不会移动，因此想要消灭他的话只能从地图下方的通道绕回来予以忍杀。

5-6

高台上瞭望的狙击手和警觉性很高的铠武者是本场景里最棘手的敌人，先将离自己最近的忍者干掉并搬走其尸体，之后再投掷手里剑消灭狙击手。对于地图下方的铠武者可以依靠熄灭烛灯后漆黑的墙根来进行忍杀。另外，瞭望台背后有一条隐藏通路，只要推开起初摆放在那里的木箱就能发现，利用这条通路可以很轻松地灭掉守在出口左侧的铠武者。至于出口右侧的铠武者嘛，用“烟玉”或“鬼哭玉”来对付比较合适。如果不追求杀敌数的话就直接跟着马车出门过关吧。最后还要说一下，场景下方的房间可用钥匙或忍者刀来打开，而右上侧的锁只能用毒药来融化。





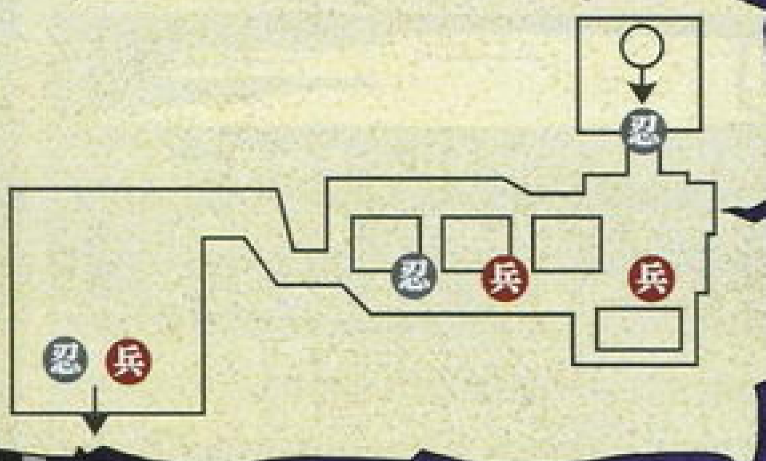
STAGE6 多头兵を斩り、姬を救え

※剧情回到当初凛姿劫走菊姬、彩女奋力追寻的桥段。

菊姬被劫走的当晚，彩女因凛姿消失在自己眼前而显得有些气急败坏。不过这位忍术才女很快就冷静下来，她凭借自己的直觉朝森林中追去。在多头物成的邸宅门前，彩女听到了少女的呼救声，于是乎她便对此场所进行彻底的搜查。

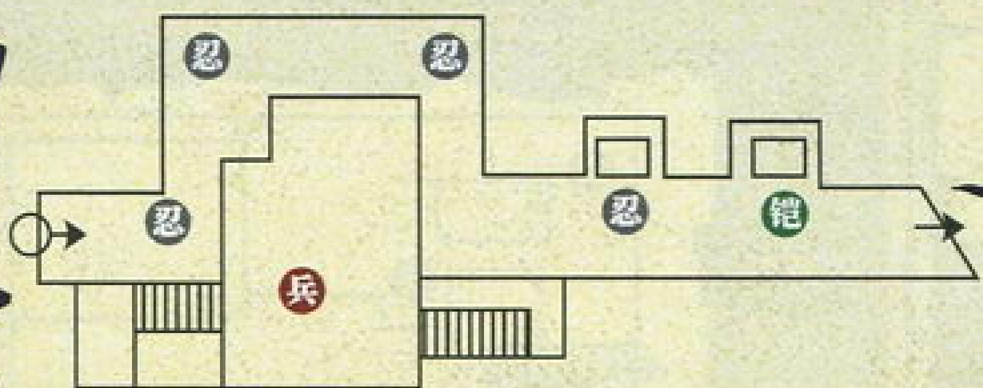
6-1

女主角彩女终于登场，由于她的行进路线基本都是以前力丸走过的，因此熟悉过一遍地图会感觉轻松不少。这里首先要拾取地上的手里剑来消灭草丛中隐藏的忍者，之后沿路前行进入洞穴，注意中段的木梁上也蹲着一名敌忍者，不要被暗算，其余的则没有太大难度。



6-2

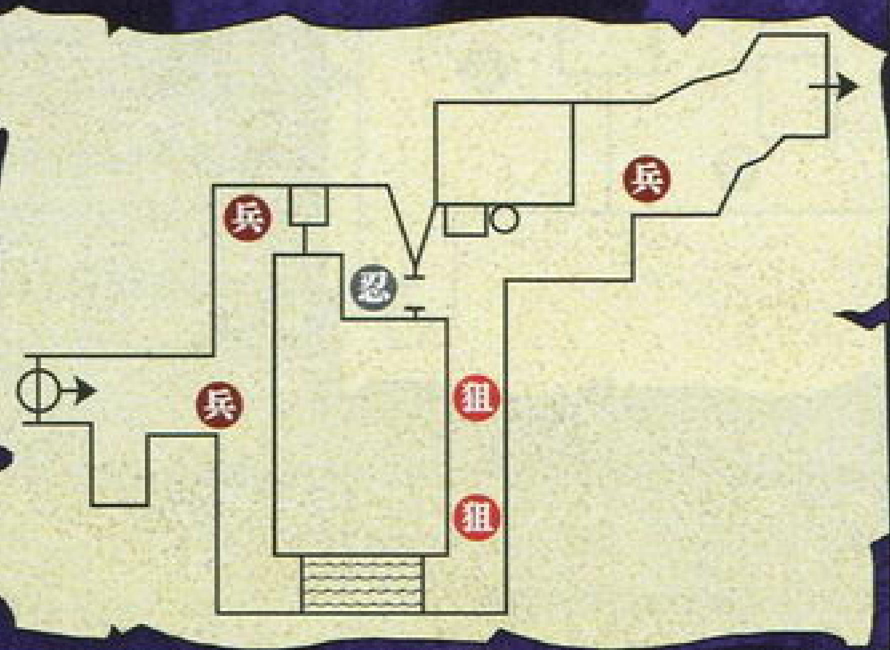
这个场景比较简单，利用新道具“忍猫”先侦查好埋伏在这里的四名敌忍者的具体位置，之后用小石头或手里剑直接秒杀。对于守在出口处的铠武者，则可以等其巡逻转身的空隙钻入旁边的水缸里，待其靠近时予以忍杀。最后还要说明的是此场景下方建筑物中有一名隐藏敌人，对方平时躺在那里打盹，这里需要依靠忍猫爬到建筑物二楼惊动这个偷懒的家伙，这样他就有一定几率下到楼下来探视，如此便能用“鬼哭玉”干掉之。





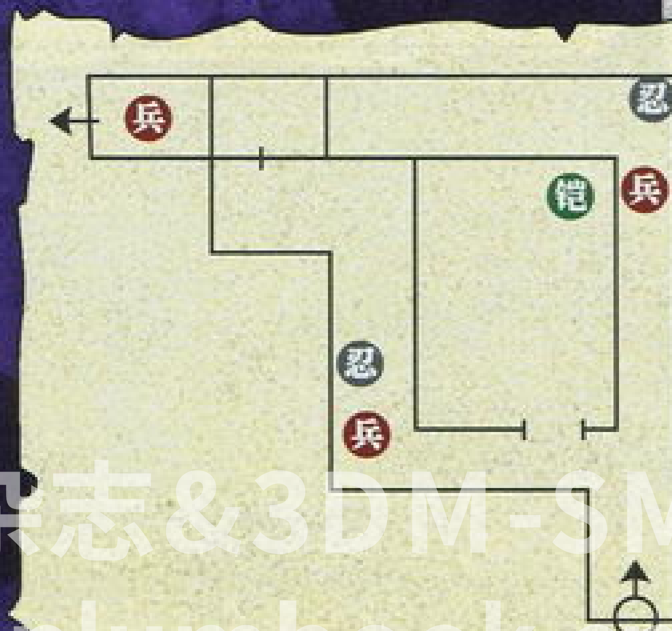
6-3

一出来先加速冲上去干掉位于三叉路口的守卫，之后左行可以看见一名扛着爆药桶的守卫，将其干掉后利用爆药桶炸开（用手里剑引爆）前方堆砌的木板通道，这样就能迂回过去杀掉沿途的狙击手和隐藏在草丛中的忍者（其实细心一点的玩家都能发现此处场景实际就是3-3，只是行动路线完全颠倒了过来而已）。另外，如果手里的三法竹储水已不多的话可以进入右侧的水塘里补充。



6-4

先冲到前方房檐底下爬行，将守卫在那里的敌人拖进来忍杀。行动完成后千万别出来，倒退一段距离可以发现正上方屋顶上埋伏有忍者，用手里剑秒之。接下来来到两扇栅栏前，中央一直走动的敌人不容易忍杀，要在时机上把握得很准才行。然后会发现一扇门，现在又是忍猫大显身手的时候，操纵它进入地图中央有铠武者把守的房间叼回道具“鬼哭玉”，用其来炸开那扇门并进入就



能从后面袭击里面的忍者。至于房间内的铠武者，用一枚手里剑引爆放置在他身旁的爆药桶就能送其上西天。

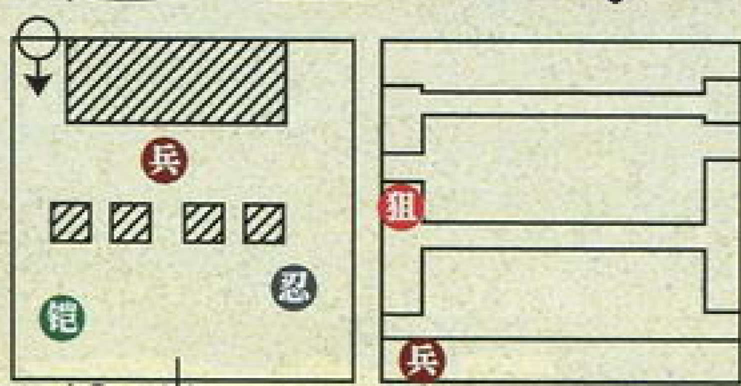
解决掉房间内的铠武者后，彩女救下了被绑架的少女，可惜并不是她要寻找的菊姬。当彩女询问获救少女是否还有其他人被一同带来时，少女回答在北方的荒村中貌似还有一个隐蔽的小屋。彩女听闻后拍了拍少女的肩膀向之道谢，之后便赶了过去。熟料少女看着彩女远去的身影，脸上露出了阴险的笑容……

STAGE7 废村の恶德商人を退治せよ

7-1

先加速冲至前方的几处草丛中借助地形斩杀离我们最近的铠武者，之后熄灭右侧的烛灯，在黑暗的环境中将巡逻的敌忍者杀掉，拾起忍者掉落的“烟玉”，这是对付场景中剩余铠武者的最有利武器。另外，爬上屋顶可以从高空袭击地面的敌人，像把守在出口处的狙击手就能以此方法解决。最后还要说明的是场景中有多个建筑物都需要忍猫才能进入，里面有些常用道具不要错过。

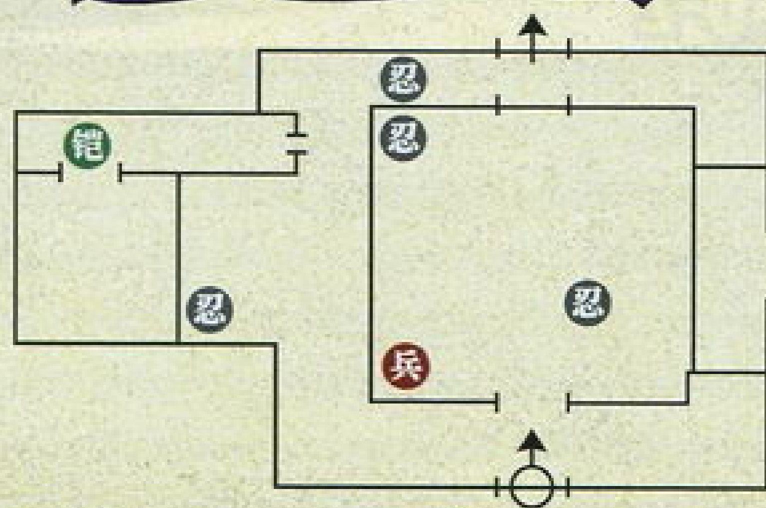
7-2



这个场景中敌人的巡视目光比较聚集，首先贴着右侧的墙壁侍机移动到中央的几个花坛处隐藏，之后向左移动忍杀掉前方的忍者。接下来踩着木箱爬上二楼，从后方靠近正向前巡逻的狙击手后就能利用高空的优势对地面的敌人逐一进行吊杀。

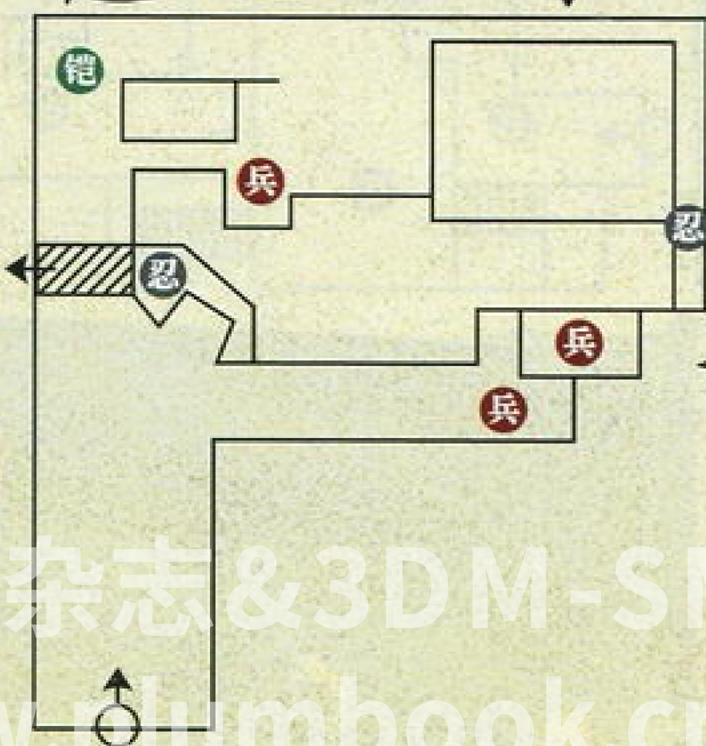
7-3

中央庭院靠右侧的草丛中隐藏着一名敌忍者，可以先用手里剑秒杀掉。接下来左行拾取地面上掉落的“鬼哭玉”并沿途忍杀掉两名巡逻的忍者就能到达出口。不过在离开之前最好先去场景的左侧，从墙洞爬进去能发现一名铠武者，用鬼哭玉除之。另外在这个房间里还能取得一枚“烟玉”。



7-4

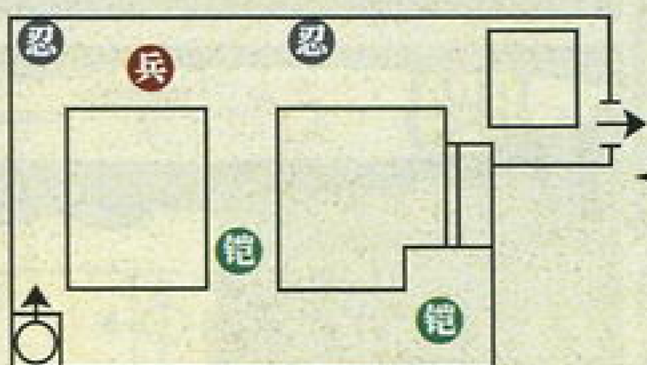
此处场景和之前相比，中央池塘的水位下降了许多。首先用手里剑忍杀掉位于彩女正前方的忍者，场景出口就在对方尸体

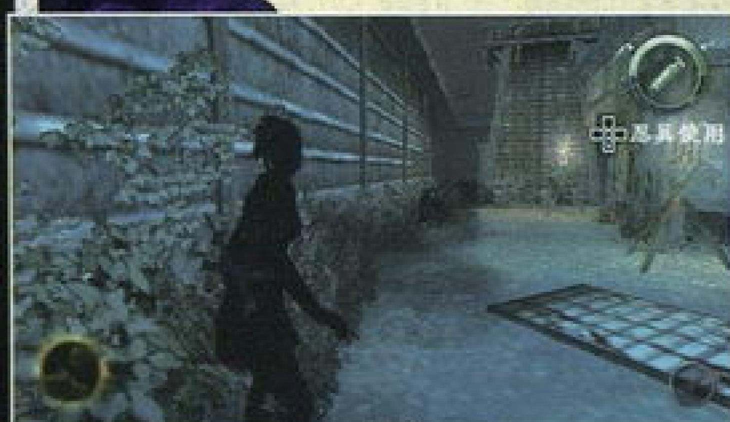


掉落的位置，挑战时间的玩家可以直接离开。追求杀敌数的话还需要解决岸上的另外几名忍者：其中岸上那位可以从背后偷袭；岸边那位直接拖下水；至于地图右上角隐藏的则直接用手里剑秒掉。

7-5

先从井里爬出来，注意到达第二层的时候用心眼观察一下井口附近的情况，避免与巡逻至此的敌忍者撞个正着。在干掉那位敌忍者后立即躲进右边的水缸里以避开从右边巡逻过来的敌人的视线。等对方走过去后再出来，此时不要妄动，前方靠墙的草丛中还有两个敌忍者在注视着玩家的行动，先用手里剑收拾掉。在右侧房间的下方有一个洞，从那里俯身爬过去能将站在场景右下角的铠武者拉进来忍杀掉。解决掉版图上的所有敌人后就可以从瞭望台背后的门离开了。

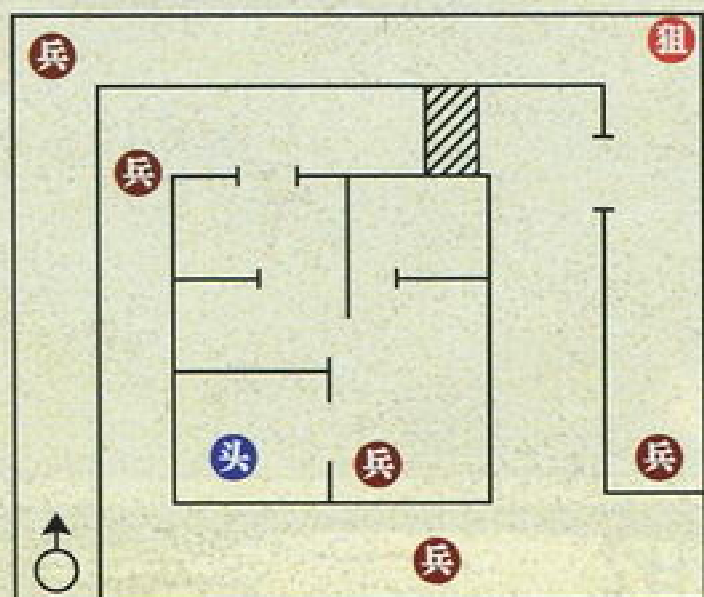




7-6

任务开始后先熄灭面前的两盏烛灯，这样暗杀最初的敌人就会非常容易。接下来向右拐行，注意角落的高墙上蹲着一名狙击手，用手里剑暗杀的时候一定要瞄准，否则很容易投掷到瓦块上引起对方的警觉。沿途前进中遇到的守卫都能利用黑暗场景的掩护来实现忍杀。进入中央房间后要先右上行，通过摆放在角落里的木箱攀上房梁，这样才能以吊杀的形式除掉BOSS权平金藏。





和力丸一样，彩女同样手下留情暂且留下了权平金藏的狗命。彩女的目的很明确，她就是想知道菊姬现在的下落，权平金藏回答应该是在自己家里，他说之前受到一个凶神恶煞的白发忍者的威胁，房子也被对方抢走。现在躲到这个北方荒村中又被彩女逮了个正着，自己真是不幸。彩女听闻“白发”一词后眉头一紧，因为她知道权平金藏所描述的这人十有八九是力丸。权平金藏向彩女求饶希望能放过他，不过彩女深知对方的背景，在丢下一句冷酷的“恶人的求饶我从来不听”后，权平金藏就停止了呼吸。

另外一方面，菊姬被凛妾带到了某处，从交谈中菊姬得知自己现在是重要的人质，虽然她愿意以死来避免两方发生战争，但对方目前只打算监禁她而没有想过下手。

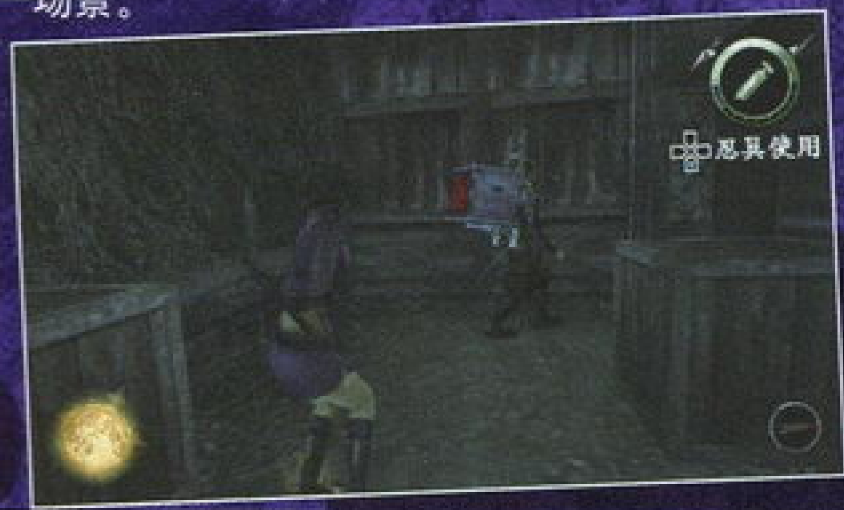


STAGE8 菊姫を救い出せ

彩女回到乡田城向关谷报告了力丸可能已背叛一事，关谷闻后有些不敢相信。目前要确定权平金藏说的是真是假，只有去他的邸宅里一探究竟。

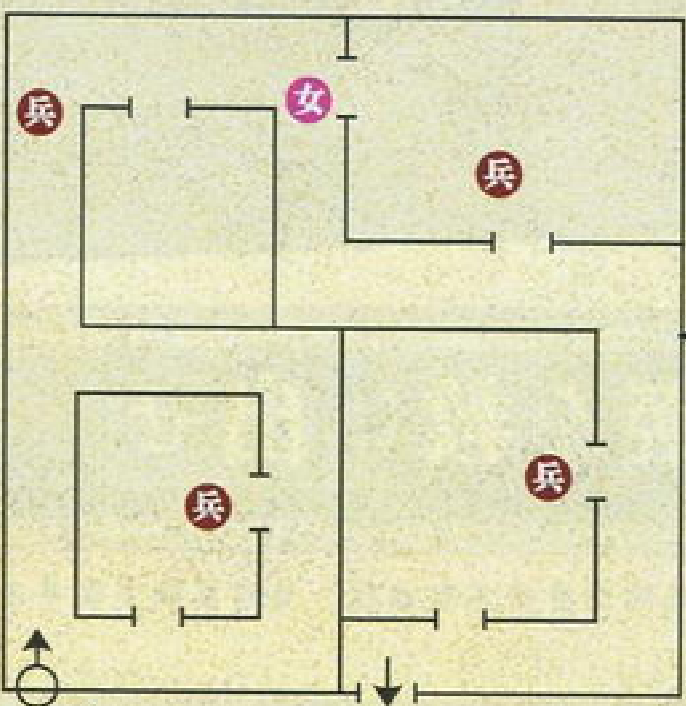
8-1

在这个场景中会首次出现背着木箱的敌人，将其击倒后便可借助木箱攀入内院。进入内院后先参考地图往左下行，那里有一个木柜，通过加速跳跃的方式到达上面后就能爬上屋梁，这样一来解决在院内巡逻的两名铠武者就是小菜一碟。最后从背后偷袭里侧房间的守卫并取得散落在地面的钥匙，用它打开右侧的大门即可进入下一场景。

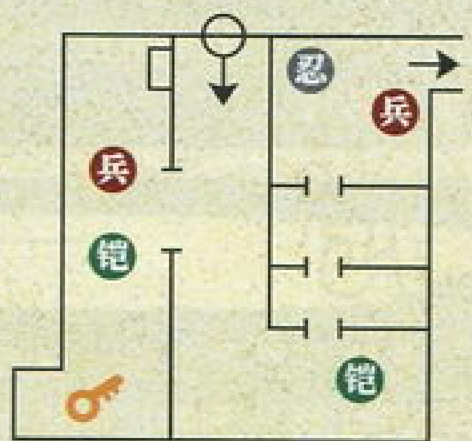


8-2

这个场景主要分为四个大块，即左上、左下、右上、右下四个部分，每个区域都有一名守卫巡逻，将场景内挂在墙上的烛灯一一熄灭会让暗杀行动进行得顺利许多。另外，在右上区域有一名侍女，由于杀掉对方会降低评价，所以想以不让她察觉为前提干掉屋里的守卫的话，还是使用“烟玉”比较好。



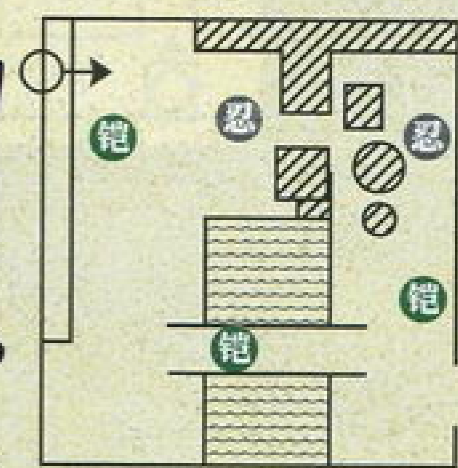
8-3



院内的铠武者会来回游走，加之门外有两名敌人对以辅助，除掉的难度非常高。建议先利用墙边的木箱翻到院外，将那里的敌人干掉后再来对付院内的铠武者会比较合适（干掉门前的敌人后顺便去右上角把钥匙取了）。进入里侧房间后还是按照力丸当时的行进路线爬上房梁，注意这里房梁上多出了一名埋伏的忍者，算好时机投掷手里剑，以其尸体下落砸死下方正在巡逻的守卫最益。

8-4

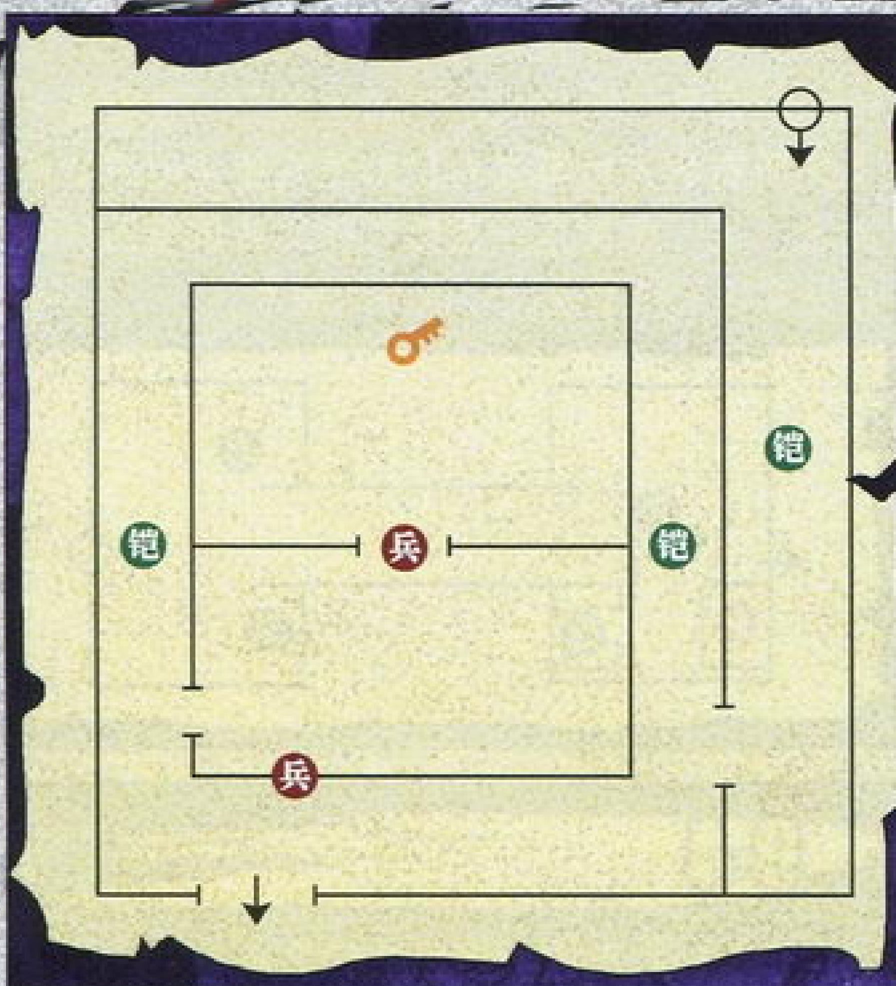
场景基本与1-3相同，只是原本的普通武士都换成了铠武者，这里可以遵循以往的方法来攻略。需要注意的是如果考虑水遁的话必须用三法竹，否则角色划动发出的水声会惊动铠武者；如果是考虑从桥上过的话则要活用场景中拾取到的“烟玉”。另外，左上角假山附近设置有两名敌忍者，可以用连续忍杀来解决。





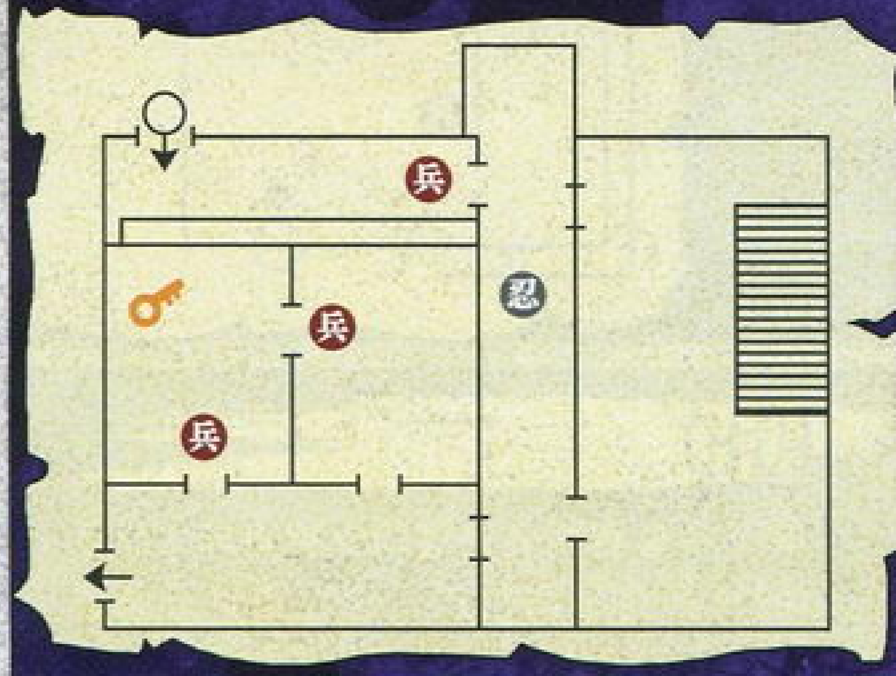
8-5

先迅速藏进左侧的草丛中侍机忍杀巡逻的铠武者，进入房间后先左行躲到两个木柜的中间，等巡逻至此的铠武者路过好下手。接下来爬上房梁用吊杀的方式把房间里剩余的一名巡逻铠武者解决掉。房间中央部屋的地上散落有钥匙，取得它后方可打开出口的大门。不过要注意中央部屋以及出口都设置有普通守卫。



8-6

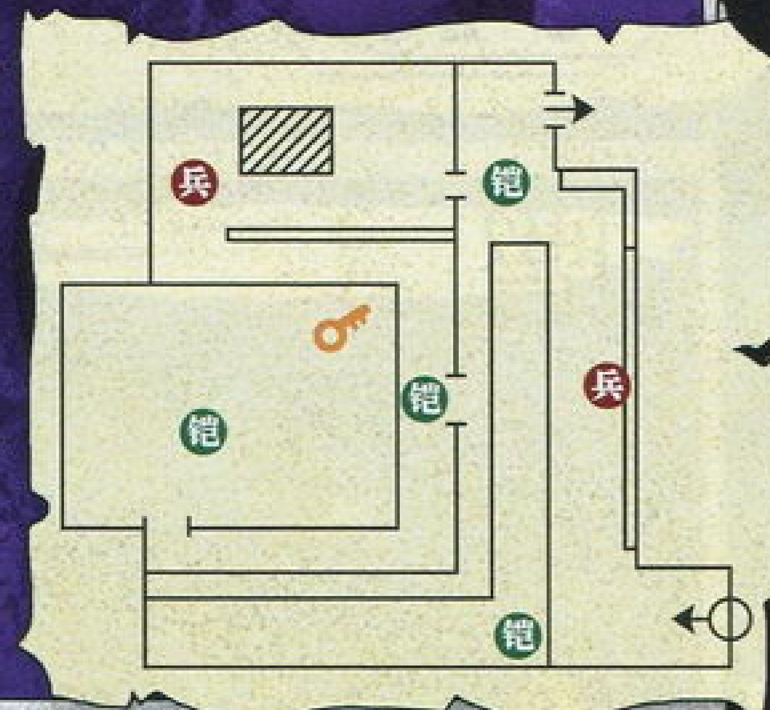
这个场景的通过过程比较繁琐，首先干掉门口的守卫和院子里巡逻的忍者，这样就能进入之前力丸无法进入的地下仓库。在这里解决掉两名敌人后可以在一个房间里拾到一瓶毒药，用其将里侧牢房的门融化，进去取得黄铜钥匙。运用它能打开院子里原本被上了锁的房间，在此搜寻可以发现另一把钥匙，这是打开通往下一场景的大门的必要物品。



8-7



先潜入右侧的草丛中消灭背着箱子的敌人，之后进入里屋。这里有多名铠武者，多用房梁的吊杀术来解决。需要注意的是在狭窄的房梁上行动时要特别小心别失足掉落下来，铠武者们的听觉敏锐，这样会引起他们的注意。另外在院外行走时也要留意别踩在外侧的鹅卵石上发出声响。待解决掉场景内的所有敌人并取得钥匙后就去打开场景右上角的大门过关。



如同权平金藏所言，彩女确实在其邸宅里发现了菊姬的身影。当彩女千方百计将救出菊姬时，力丸突然出现了，彩女想要问对方背叛的原因，而力丸却不由分说就和她打了起来。战斗中彩女成功夺过力丸手里的刀，对方见势不妙就投掷爆弹逃走了。“力丸一定有什么隐情，相信他吧，怀疑只会酿成悲剧”，菊姬的安慰让彩女平静了许多。

STAGE9 菊姫を連れ、关所を越えよ

看到菊姬被彩女平安带回后，关谷长长舒了一口气。他让菊姬公主去换衣服，然后告诉彩女力丸看来是真的叛变了，现在力丸出现在城内开始乱屠杀部下。这种情况下公主身处城内非常危险，关谷拿出一份地图说这是他知道的一个秘密地点，让彩女赶紧带着菊姬公主去那里暂避一段时间。此时公主正好换好衣服出来，关谷正欲告诉她接下来的行动计划，不料力丸破门而入……（此处剧情正好与STAGE4的结局部分紧紧衔接。）

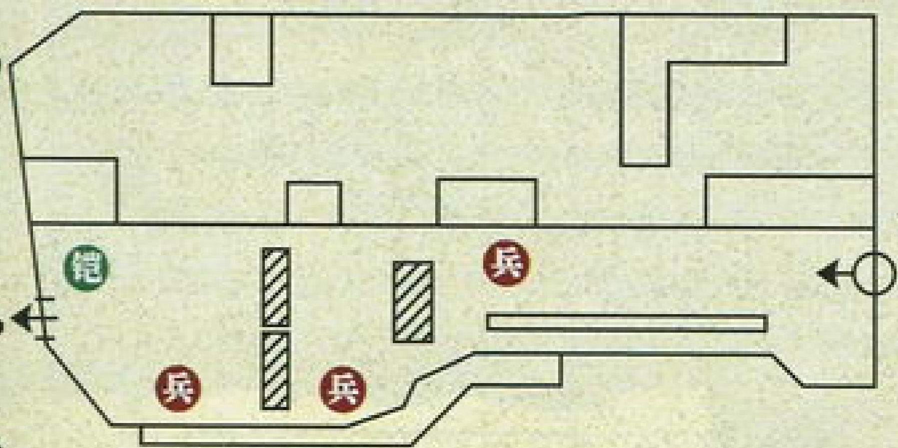
CHECK POINT

关卡开始后会强制与橘百兵卫发生一场战斗，对方的出剑速度算不上快，将其击倒的难度并不算大。



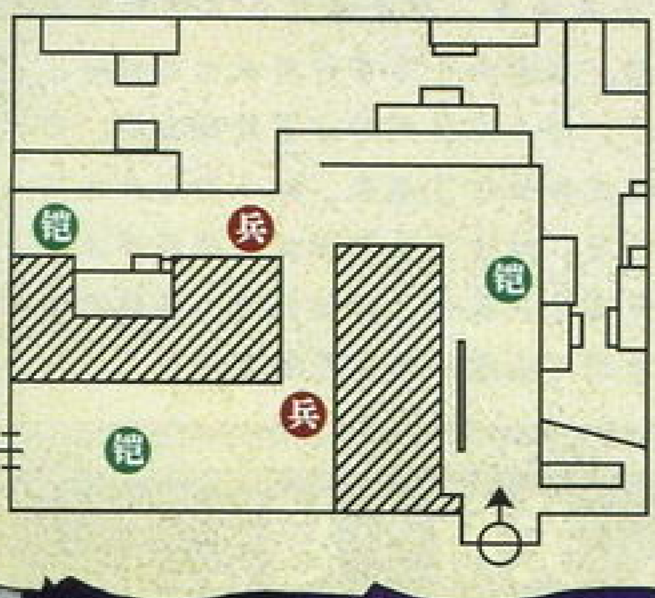
9-1

这个场景的攻略方法与使用力丸时相仿，先利用手里剑除掉右侧悬崖外缘的山贼，之后就能放心地在树干上摆荡移动了。对于站在通路边缘的铠武者，只要隐密移动到他的正下方并让彩女悬挂在岩石上就会出现忍杀提示，接下来沿途消灭两个杂兵就能进入下一场景。挑战时间的玩家不妨一上来就通过树干来到河对岸取得道具“爪钩”，这样就能直接爬上左侧的山岩，从而避免与路上的守卫发生冲突。



9-2

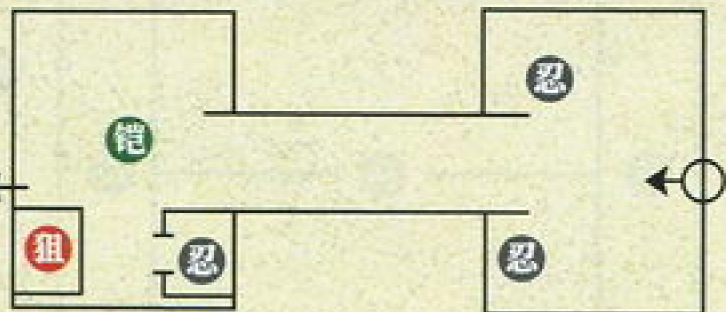




悬崖外侧的河对岸有4个“鬼哭玉”，建议全数入手。场景中一些断桥必须使用加速跑的翻滚跳跃才能顺利跃过去。另外在区域最左侧中央位置散落着地图残片，勿忘记回收。

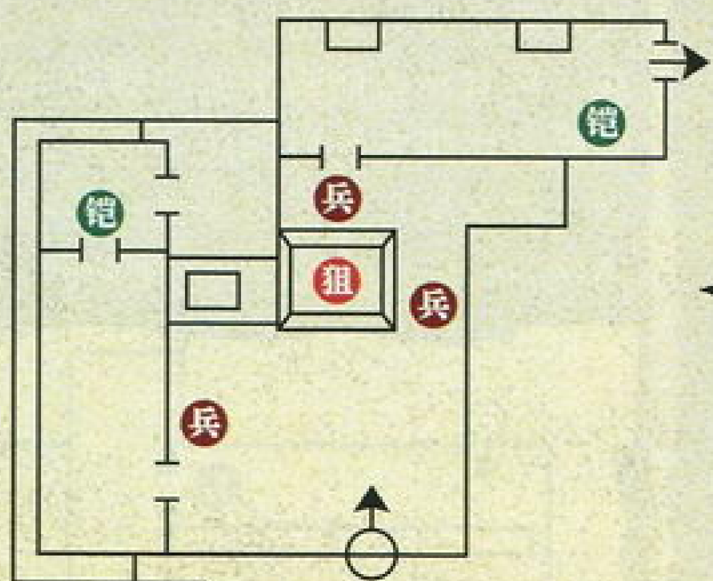
9-3

进入场景后不要前进，在前方左右两侧的草丛中都隐藏有敌忍者，用手里剑秒之。接下来慢步走到吊桥的中段，先掏出手里剑瞄准左侧的草丛，这里埋伏着一名敌忍者，将之解决后立刻调整视角到斜上方能发现站在远处屋顶上的狙击手，同样赏予一枚手里剑。在清理掉上述所有敌人后再去对付那位在桥头巡逻的铠武者，用“鬼哭玉”直接炸死又或依靠两侧的草丛实现忍杀都是比较推荐的战术。



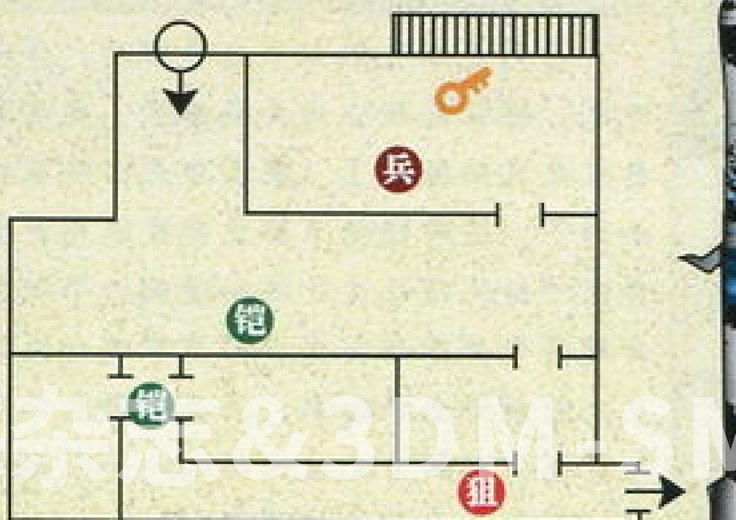
9-4

首先贴着左侧墙根暗杀掉靠彩女最近的守卫，完成后不要立刻往旁边的房间里跑，否则会被里面镇守的铠武者逮个正着。看到地上放置的炸弹了么，这就是专门送对方上西天用的。接下来回到入口位置用手里剑秒杀站在瞭望台上的狙击手，这样一来就能放心地向右上角的房间靠拢了，注意在进入该房间后要迅速借助柜子攀上房梁，否则很难忍杀掉此处的敌人。



9-5

院子中央有两名巡逻的铠武者非常棘手，他们的可视范围面较广，想要正常忍杀的话难度极大，这里最好就是用之前剩余的“鬼哭玉”来迅速处理掉。场景右上角房间的二楼摆放着忍者刀和钥匙，玩家手里的忍者刀耗损比较严重的话可以前去拿取，不过要小心那里的守卫，另外在出口方向

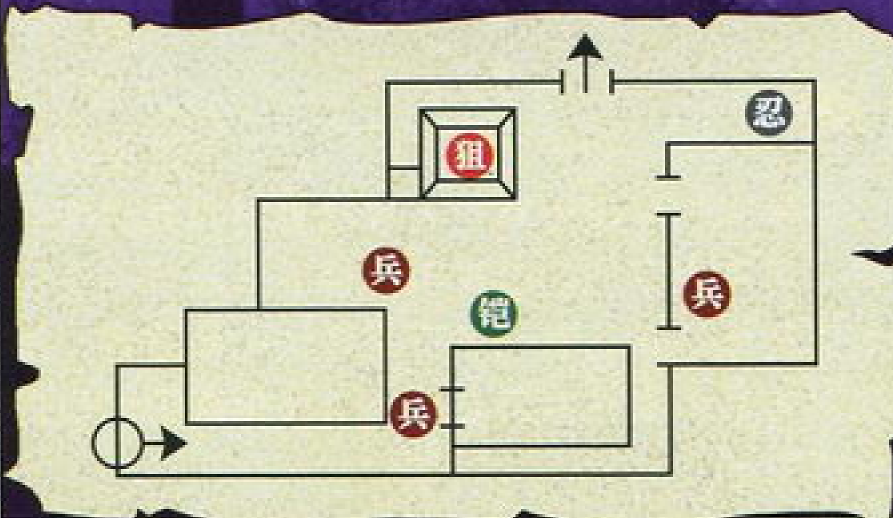




待命的狙击手只能绕到其身后才能予以忍杀。

9-6

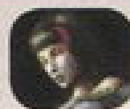
前方拐角处有一名背对着我们的守卫，先将之杀掉。如果在之前的场景中取得了钥匙，那么就能打开右侧的房门，里面有两枚“烟玉”。瞭望台上的狙击手不要忙着杀掉，可以在远处静静等候，待在瞭望台下面巡逻的忍者走近后再投掷手里剑以求用下落的尸体将对方砸死，一箭双雕。本场景的出口在地图正上方，和5-6相比没有了马车这个掩体，不过角落草丛中隐藏的敌人由铠武者换成了忍者，一枚手里剑即可让对方丧命。



彩女带着菊姬在风雨中不断赶路，不料中途菊姬却突然停了下来，此时公主发出低沉的笑声并甩开彩女的手，在说出一句“好机会”后，易容成菊姬的凛姿终于显出真身并用暗器将彩女打伤。负伤的彩女意识到之前出现在权平全藏家中的力丸也是凛姿装扮的（其实当时彩女只用两招就从对方手里夺过忍刀就足以证明这个力丸并非真货），她现在最担心的无非是真公主的去向，不过凛姿却讥讽地说连自己家公主的真伪都无法辨别的家伙不配知道这些情况。就在凛姿要对彩女下毒手时，真正的力丸现身了（这里的情节与STAGE5开篇相衔接）。



力丸：如果这是演戏的话，观众差不多都想看看你的死期了。



凛姿：真是有趣的笑话啊！明明就是个被我们玩弄于股掌之间的人。



力丸：你这个双手沾满鲜血的恶人，就由我来斩断吧！



凛姿：（讥笑）沾满鲜血的明明就是你们吧？为了达成任务就算是自己人也毫不留情，明明就是一个杀人恶魔。感觉好像是为了正义，而事实上就是杀人。从你们那所说的什么天罚全部都是骗人的！不要和我开玩笑啦，像你们这种人，只会给这个世界带来污秽和痛苦！我是绝对无法原谅，我要和“那位大人”一起，把你们这种人全部赶尽杀绝！

CHECK POINT

与凛姿的第二场战斗，对方的实力并没有太大提升，顺利拿下应不成问题。

凛姿带着她未实现的野望倒在力丸刀下，此时乡田松之信拖着负伤的身躯出现，他告之众人关谷发生了叛变，对方利用大军出城的时机趁机夺取了主城，并顺势放火焚城。望着远处被火光包围的城池，力丸再度踏上了征程……

STAGE10 关谷直忠を斩れ

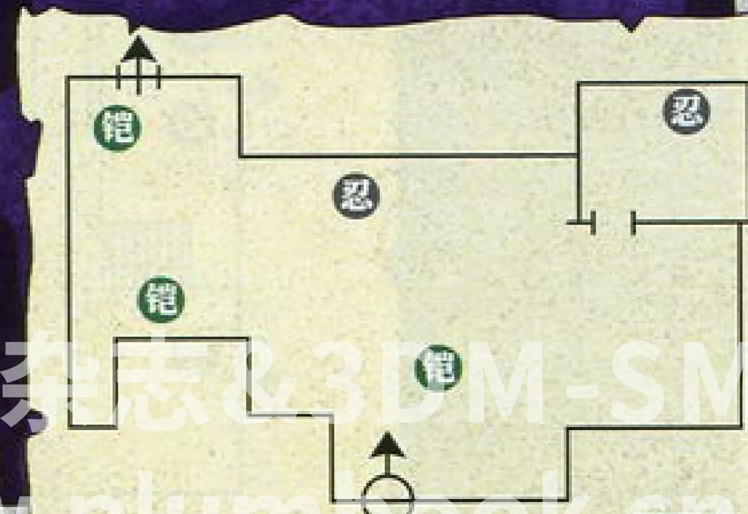
“来将这一切结束吧！”力丸抱着坚定的意志走向被即将被火海吞噬的乡田城。

10-1

游戏的最终关，使用主角也回归到力丸。关卡开始后先以最快的速度冲到前方的草丛中，等巡逻的忍者路过时予以忍杀。之后立刻返回草丛，掏出手里剑（没有携带的话可以在该场景中去拾取）秒掉左斜上方站立、以及左侧大树下方隐藏的忍者。最后再利用右侧的两个草丛以疾风杀漂亮地放倒铠武者，这样场景中的敌人已被全部消灭。拾起铠武者掉落的钥匙开启前方的大门，从而进入下一环节。

10-2

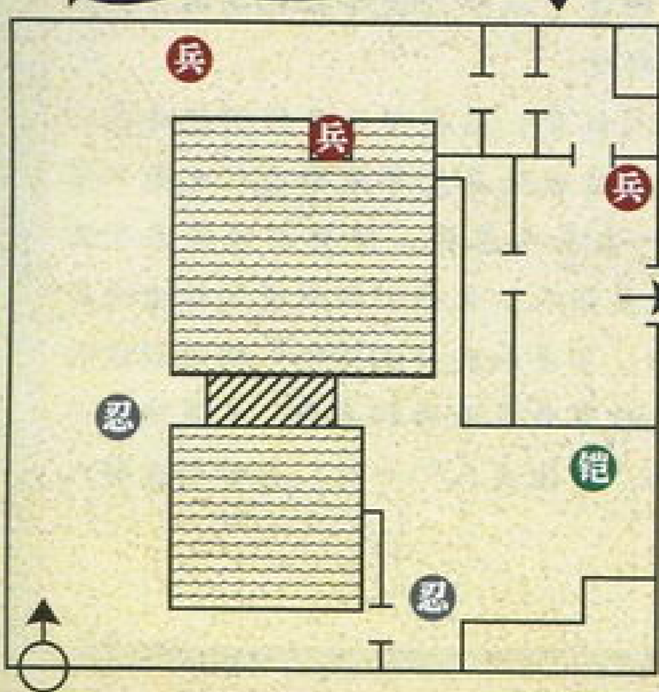
先加速窜进斜前方的草丛中为忍杀离我们最近的铠武者创造便利。在右侧的房间里有一张地图残





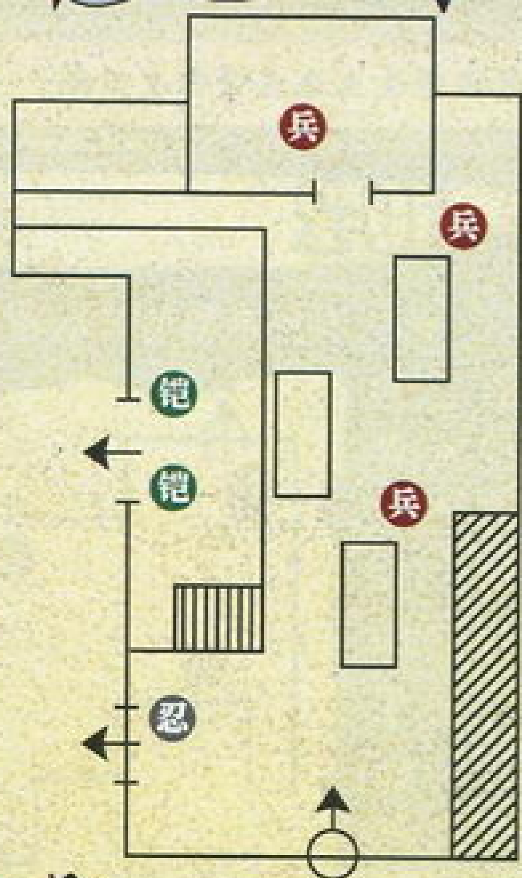
片和一把完好无损的忍者刀，不要错过。不过要提醒的是房间的屋顶上有一名敌忍者对力丸虎视眈眈，可别中了他的暗算哦。接下来左行，注意侧面房檐下端还有一名下蹲埋伏的敌忍者，解决对方后依靠左斜前方的黑暗墙根绕到出口处继续前进。

10-3



与原来的场景相比变化之处在于中央的拱桥被熊熊的大火烧掉了，此时已经无法从上面通过，只能从侧面绕行。注意沿途的草丛里经常埋伏有敌忍者，路过之前要仔细侦察一番。另外在场景的右下角还有忍猫以及鬼哭玉等道具，需要的话请及时补充。这里顺便提一下，控制力丸行走时要注意绕开那些燃烧的火堆，如果不小心引火上身的话亦会Game Over。

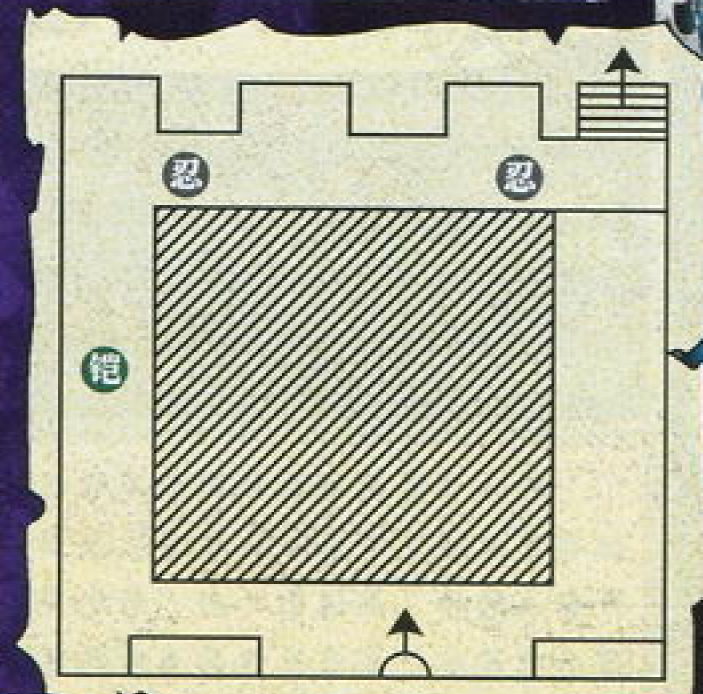
10-4



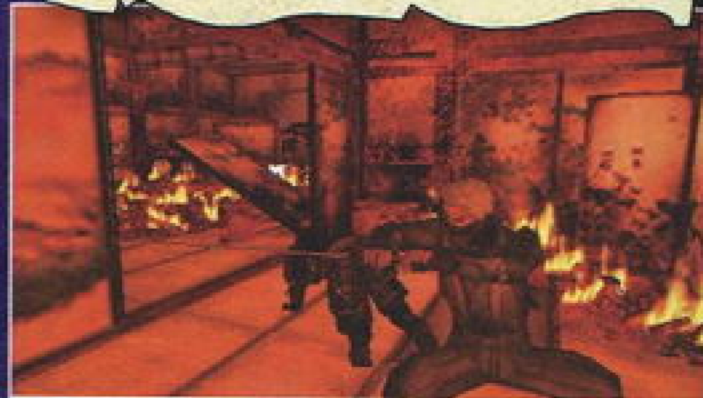
左侧的草丛堆里有一名隐藏的敌忍者，对于徘徊在出口前面的两个铠武者可以先登上上方房屋的屋顶，想办法引诱对方向爆药桶附近靠拢并恰时引爆就能消灭掉。

另外，在场景左上角的草丛堆里有两枚散落的“鬼哭玉”，不过燃烧的大火会阻断力丸的拾取路线，此处只能操纵忍猫去将目标道具叼回来，这样方能安全入手。

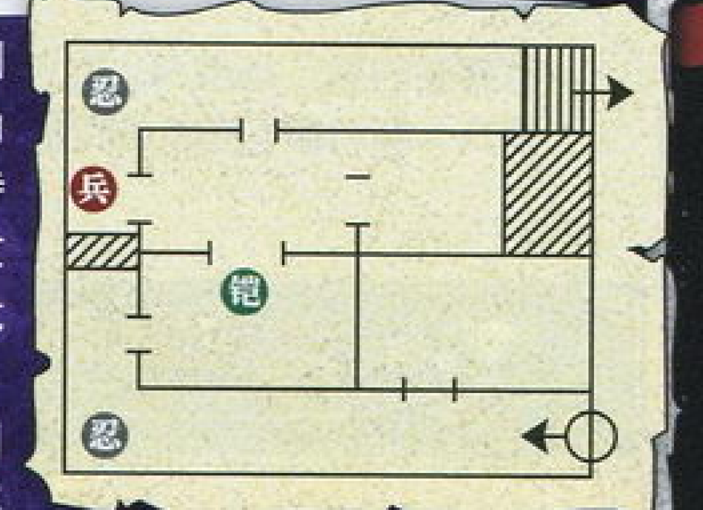
10-5



先向右行攀上房梁，利用摆荡不断前行取得深处角落里的地图残片，之后原路返回并往左行，这里的路面完全被大火封锁，只能依靠木箱再度攀上房梁前行，途中的铠武者以吊杀轻松解决。场景上方拐角处有两名来回巡逻的敌忍者，借助墙角边的黑暗环境来实现忍杀吧。



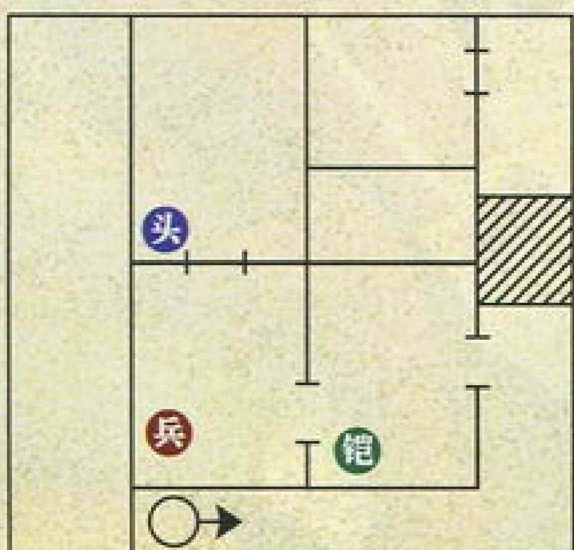
10-6



场景左侧的两个拐角上方都有侍机突袭的敌忍者，可优先消灭掉。中央的房间里有一名巡视的铠武者，注意别在进屋的时候被其发现了。本场景的难点在于跃过上方的两条火焰横沟，要顺利通过需玩家对起跳位置把握得当，注意切不可到了平台边缘再起跳，那样力丸会因为着地时向前的固有惯性而冲入火堆里。



10-7



通过场景右侧的台阶爬到房梁上，可以看见前方蹲着一名敌忍者，同时下方也有忍者在巡视，注意算好时间差将两人干净利落地消灭掉。从房梁上下来后可以发现右上角的墙壁有轻微裂痕，如果玩家手中还剩余有“鬼哭玉”的话就能直接将墙壁炸开，从里面爬到上方的天花板隐藏通道可直接潜入BOSS关谷直忠的房间；如若没有“鬼哭玉”，那就只能从左手侧的房间绕进去了。

击倒关谷后，力丸救出了真正的菊姬公主（在STAGE9开篇换衣服时就遭击晕，之后被凛姿易容）。当他确认公主安然无恙后，却发现原本被击倒的关谷不见了踪影。顺着地面散落的血迹，力丸找到了对方。原来关谷是由鬼阴（系列传统恶人）所扮，他才是引起最近一连串骚乱和悲剧的罪魁祸首，了解一切的力丸当然不会放过他。

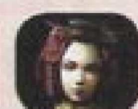
CHECK POINT

游戏的最终战并没有特别之处，只是后期成功防御鬼阴攻击时累积的紫槽会变得相当少，切实把握攻击以及准确按键增加伤害的机会，这样只需两次反击时段就能将对方打倒。

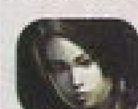

力丸：鬼阴，只有杀你这件事才不和我所相信的正义有关，把你所杀的罪行就由我一个人来承担吧！

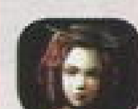

鬼阴：不要笑死我啊，力丸！（挣脱力丸的束缚并将菊姬公主作为人质）。乡田所说的那种轻飘飘的正义你们也相信？杀人才是你的天性！


力丸：太卑鄙了，快放了公主！


菊姬：力丸，这种悲剧的争斗我再也不想看到了……来这了结一切吧，这也正是我所期望的！


鬼阴：真是太有趣了，力丸，你应该下得了手的吧？哦，不，实际上你从刚才开始就忍不住想要动手了吧？我，还有这个公主大人……

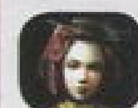

彩女：胡说八道！

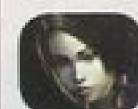

菊姬：其实你一直在接受不幸，还有对杀人的惩罚，对你的理想而言，这种事还是能接受的吧，力丸？好了，动手吧！

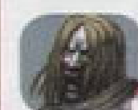

彩女：不行啊，不行啊，力丸……

（力丸狠下决心以一技穿膛刺将鬼阴和菊姬双双击杀。）


彩女：菊、菊！！


菊姬：彩女……你好像在哭啊……不过为了菊姬而流泪，真是高兴啊……（死去）


彩女：菊、菊、菊！啊啊啊啊……


鬼阴：嘿嘿嘿，干得太棒了，力丸，你简直是个垃圾啊！不管人质的死活，只想着把我杀了，这简直是一出戏剧。听着，别以为就此结束了，我的灵魂永远会和你这个人渣在一起……你可不要忘了哦……力丸……（死去）

SATFF画面结束后

力丸：“天诛”什么的真是笑死人了……我只不过是一个杀人工具么……

彩女：（疯癫状态）哼哼哼哼……



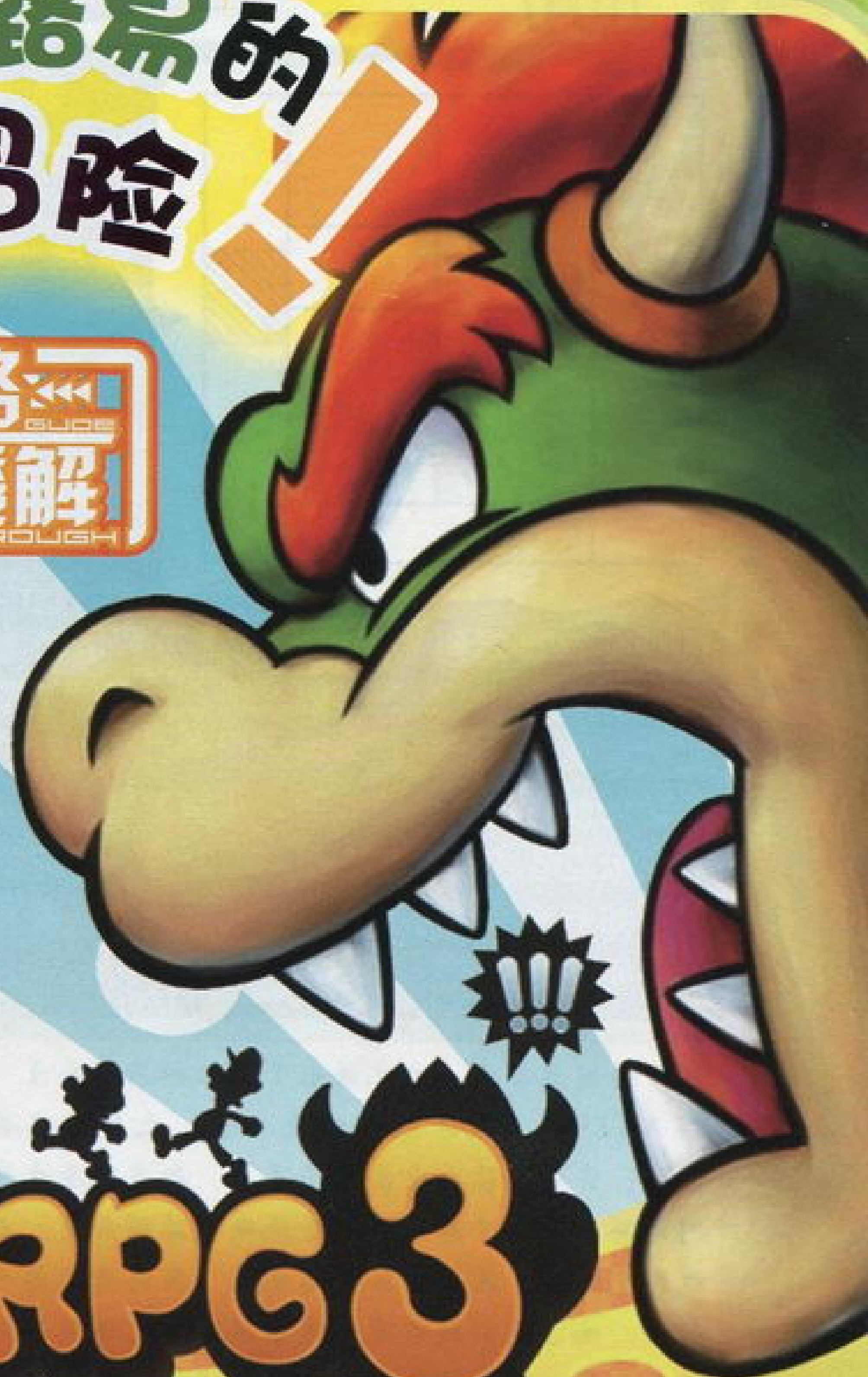
本作的游戏系统发生了较大变化，取消HP槽、忍者刀能力弱化、视角由传统的第三人称变为了第三人称追尾视角等等……虽然这样做的目的无非是追求更贴近于现实中忍者执行任务的过程，但游戏中不够现实的地方却屡见不鲜，试问：被拖入水中的敌人所发出的挣扎声怎能不惊动同伴？敌人发现同伴被暗杀后留下的尸体居然过一会就会放松警惕？旁边的蜡烛突然熄灭了，你都认为是风太大？只能说，游戏始终是游戏，我们不能太过较真，毕竟一切太过真实了也会让人乏味，能从作品中找到令自己喜欢的一部分就足矣。

光环视频收录

这次，是马里奥与路易的库巴体内大冒险！

攻略透解 GUIDE THROUGH





マリオ&ルイージRPG3™

推荐度 A

文 宇轩 美编 澄香

马里奥和路易RPG3

マリオ＆ルイージRPG 3

NDS				
Nintendo	RPG	2009年2月11日	日版	
1～2人	1Gb	4800日元	无对应周边	

《马里奥和路易RPG》是“《马里奥》系列”在掌机平台上的分支作品。其既拥有普通RPG回合制等特点，同时又包含了大量的动作要素，可谓是特色分明。如今，系列的第三代已经在NDS平台上推出了。还等什么，就让我们一起进入那好玩、有趣又熟悉的蘑菇王国吧。

操作入门

每一个按键对应一个角色是“《马里奥和路易RPG》系列”的特色。无论是在地图上还是战斗中，马里奥与路易的所有攻击、防御、跳跃等动作都分别由A、B两个键来控制。不过，本作加入了库巴作为可操作的第三名角色，剩下的X、Y两个按键皆为对应它的动作。虽然游戏的类型为RPG，但和普通RPG不同的是，游戏包含了大量的动作要素。特别是在战斗中，只要在恰当的时机按下对应按键就能强化角色的攻击，其伤害数值有时能相差两三倍之多。同样的在敌人攻击时按下对应的按键就可以回避、防御或进行反击。本作中，敌人的任何一个招式都有破解之法，只要找对了按键的时机，你甚至可以无伤消灭包括BOSS在内的每一个敌人。当然有些操作的精度要求非常高，没有反复观察加上刻苦的练习是做不到的。



3代！3人！



本作中，由于邪恶外星人的入侵，马里奥、路易与库巴将联手携作，共同对抗外敌。马里奥与路易的大部分游戏场景都是在库巴的体内（很大……），后期才能够重新返回现实世界。而库巴则是主要冒险力量，负责外界的“清扫”工作。在三人合作冒险的时候，上屏显示的是库巴，下屏则是马里奥与路易，按下它们相应的动作按键可以在两个屏幕间进行切换，一些合作解谜的场景需要利用到这个功能。

角色属性

既然是RPG，那么当然就有经验值和角色的各种属性设定。本作的三名可控制角色共有6项人物属性，它们分别是HP、SP、POW（攻击力）、DEF（防御力）、SPEED（速度）和HIGE（运气）。当角色们通过战斗获得经验值并升级后，这些属性就会自动进行提升。当然，在数值固定增加之后，玩家也可以拥有一次自由配点的机会。选择你喜欢的属性并转动拉把就能给其再添加上一定的能力值。不过，出于平衡性考虑，如果角色的某项属性值高于当前等级的标准值太多的话，那么配点时拉把中所出现的数字就会变小，一次最多只能再增加1～3点属性。反之，如果你某项能力值很低，那么在额外配点时，拉把中就会出现许多4或者5这样的大数值。所以你也许会经常遇到给某一项属性升了4、5次之后，还不如另外一个属性升一次来得多的情况出现。

战斗技能

游戏中除了每个角色的固有普通攻击外，还有消耗SP的特殊攻击。马里奥与路易的合体特殊攻击共有8种，都需要在游戏中收集技能拼图来习得。这些拼图大部分在流程中就可以发现，且在地图上有特殊图标提示，只要通关就能习得完毕。库巴的特殊攻击为召唤手下的军团，共有5种，也都能在流程中获得。这些特殊攻击的伤害值根据消耗SP的不同，最大伤害输出往往都在普通攻击的几倍以上。当然，其操作要求也比普通攻击难上许多，下面就为大家介绍一下。





绿龟壳

SP：3	范围：单体	特殊效果：无



当龟壳滚动到马里奥或路易脚边时按下相应按键。龟壳滚动速度会越来越块。

火焰花

SP：4	范围：全体	特殊效果：燃烧



根据提示快速连按相应按键，对于植物系敌人可造出燃烧效果。

弹跳接力

SP：6	范围：单体	特殊效果：无



使用十字键控制路易移动，在接住马里奥的同时按A键。接力的次数越多，攻击力也就越高。

分身木桶

SP：7	范围：全体	特殊效果：无



记住马里奥与路易所藏木桶的位置，然后按下对应的按键。初期比较实用，也是最容易完美的招式。

旋转弹球

SP：7	范围：全体	特殊效果：晕眩



控制马里奥将路易弹出，同时使用十字键保持路易在弹球的上方。需要用到的按键较多，很难完美。

神奇陨石

SP：8	范围：全体	特殊效果：攻击力下降



使用十字键控制马里奥与路易移动，同时按下对应动作键蓄力将球敌打回去。特殊效果对BOSS很有用。评价高的话可以随机得到一种道具。

旋转水管

SP：10	范围：单体	特殊效果：晕眩



记住马里奥与路易分别所在水管的哪一侧，在水管旋转并砸向敌人后按下相应按键。

甜点篮子

SP：14	范围：全体	特殊效果：无

使用十字键控制路易接到从天而降的食材，连按。同样是比较容易得到高评价的招式，但只对地面敌人有效。



颠倒窗

SP：18	范围：全体	特殊效果：晕眩



在马里奥与路易跳至敌人头上时按下相应按键，注意有时他们会同时出现。

星星飞来

SP：20	范围：单体	特殊效果：防御下降



使用十字键和动作键配合交替投掷星星，单体攻击力最大的招式，后期BOSS战专用。



库巴

酷栗宝军团

SP：6	范围：单体	特殊效果：燃烧

在酷栗宝撞上敌人之前使用触控笔点击它们，初期较好用地招式。



爆弹军团

SP：12	范围：全体	特殊效果：晕眩

使用触控笔将炸弹重新排列，让它们炸向目标，较难掌握的技能。



法师军团

SP：15	范围：全体	特殊效果：燃烧



按照法师排列的位置使用触控笔划出线段，对全体较为有效。

鬼面军团

SP：8	范围：单体	特殊效果：无



在限定时间内快速向左侧划动触控笔，将库巴弹出。较容易完美。

方块狗军团

SP：20	范围：单体	特殊效果：晕眩

使用触控笔将方块狗身上的污渍擦干净，单体攻击力最强的技能，需要收集齐所有的小方块猫才能得到。



绿乌龟军团

SP：10	范围：全体	特殊效果：无

使用触控笔按住库巴上下移动将龟壳反弹回去击中敌人。



徽章特技



在游戏中期，马里奥与路易能够得到新的技能——徽章特技，且战斗时，屏幕右下角也会出现一个特别设计的徽章特技槽。马里奥与路易分别位于该槽的左右两侧，只要进行满足条件的攻击，徽章槽就会增长。当槽中马里奥与路易的头像相遇时，在我方回合未决定行动前使用触控笔点击该槽就能够发动徽章特技，且该行动回合不会结束。徽章特技由条件和效果两个部分组成，可以自由搭配。条件指的是达成什么样评价的攻击，徽章槽才会增长，越是高难度的评价对特技效果的影响也就越大。效果指的是发动特技后产生的效果，比如有回复HP、回复SP以及增加当前战斗的EXP倍率等等。举个例子，如果我们用“Great～Excellent”条件的徽章组合“HP回复”效果的徽章，那么当马里奥与路易在战斗中攻击并满足Great～Excellent评价即可使徽章槽得到增长。当徽章槽满后点击使用就可以回复两人30%的HP。

旋风吸收

游戏早期，库巴能够习得新的技能“旋风吸收”，这是相当重要的一个技巧。该技能本身无法对敌人造成伤害，但能够将敌人身上的一部分物体或者是较小的敌人吸进肚子里。大型敌人很多弱点都需要使用此招数才会出现。比如中期的绿色鳄鱼，原本会一直吃豆子补充HP，如果使用旋风吸收将它的假牙吸进肚子里，不仅能够阻止其回复，强化我方防御，还可以让它在吃豆时被噎住，从而停止下一回合的攻击（这恶搞的点子是谁想的）。小型的敌人被吸入腹中后由马里奥和路易负责攻击，注意如果此时他们死亡，也是会立刻Game Over的。另外，大家不用着急不知该何时使用这个技能，恰当的时候，系统都会在该技能的图标边用蓝色爆炸效果进行标注提示。



收集要素

游戏中共有两种收集，第一种是方块猫，几乎所有的大型杂兵都会藏有方块猫，使用旋风吸收技能就可以将它们吸取出来（无提示标志）。所以每当玩家控制库巴遇到新敌人后，首先使用吸取技能是最重要的。方块猫的收集关系到能否获得库巴最强力的攻击技能。第二种收集为能力豆子，本作无需将它们做成饮料，直接使用就可以给角色增加能力。隐藏它们的地板会用带圈的叉符号标出，使用钻地技能就可获得。

流程攻略

第一章

清晨的蘑菇王国总能让人联想到那么美好的词汇，比如宁静、祥和还有充满生活的气息，直到有一天，一个大麻烦降临到了，那就是——梅塔克罗病（メタコロ）。一旦蘑菇居民们患上了这种病，就会变得像皮球一样肿胀起来，最后到处滚来滚去，无法正常生活。碧奇公主得知此事后召开了紧急会议，邀请了星星精灵等诸多重要大臣一起商量对策。但是，谁都没有特别的好办法，看来还是只能依靠那对传奇的兄弟——马里奥与路易了。

依照提示控制马里奥兄弟来到王国会议室，顺便顶掉一些砖块来赚点小费。本作中战斗后可以得到不少的金钱，加上顶砖块的所得，并不用刻意去赚也足够道具和装备的花销了。就在大臣乏味地汇报时，系列的大魔王库巴也闯了进来，嘴里念叨着自己也是王国的公民，强烈要求参加会议，实际上却是另一次企图绑架公主的计划。马里奥当然也不能坐视不管，一番教学战斗后，库巴被打飞到了不远处的森林中。

此时便可以控制库巴了，破坏碎石并喷火烧毁树木后，库巴来到了一个奇怪的秘密商店前。在商人以“可以打败马里奥兄弟”的诱惑下，库巴吃下了一个色彩斑斓的蘑菇，没想到它的肺活量因此变得异常强大，一开始吸气便怎样都停止不了。无论是树木、石块还是别的东西都被吸进了肚子，在它返回王国会议室后，马里奥兄弟、大臣们与公主自然都无法幸免……

醒来后的马里奥发现自己已经在库巴的肚子里了，这里的世界是2D的，不过操作起来与3D的现实世界没什么太大的区别。前进救出星星精灵，它会教授马里奥兄弟防御与反击的技巧。继续前进救出路易，此时就可以控制双人进行战斗了。在升降梯上交替顶击机关使其上升，接下来需要收集10个带“A”标志的“技能拼图”以习得第一个双人特技。

在特技教学过后继续前进，顶击紫色的砖块获得游戏中另一个重要道具——锤子。使用它攻击机关进入教学战斗，胜利后利用水管弹射到高处即可通过第一个区域。库巴的体内是由许多区域组成的，其中标有蘑菇标志的区域有商店和回复点，标有NDS标志的区域是玩小游戏的地方，



现在暂时还没有什么用。

补给完毕来到左下方闪光的区域，使用锤子敲击尽头的机关使库巴清醒过来。不过它已经不记得之前所发生的事，无奈之下马里奥与路易只好先在他体内待一阵子了。操作库巴来到被锁着的门前，看准时机按下X键攻击落下来的铁球后铁门开启。

继续前进，在一个蜘蛛网前，库巴想像往常一样使用喷火技能破坏，但貌似自己的身体出了一些状况，怎样都喷不出火来，无奈之下只可先找别的路走了（以后返回此地烧掉蛛网就能获得一个初期非常不错的强力装备）。从上方场景来到记录点，击碎石块后站到浮空的石块上，它会把库巴带向对岸。

一来到下一个场景，库巴就发现了森林里那个奇怪的商人，原来他骗库巴吃下“真空蘑菇”的目的是为了妄图得到整个蘑菇王国，就连库巴的城堡也受到了波及。在一场教学战斗后，外星商人狡猾地逃跑了。继续前进来到海滩场景，途中可以开启第一个传送点，这种传送点分布在世界的每一个区域，不过一般它们都隐藏在可破坏的物体中，需要仔细寻找才行。

沿着海岸向上走，可以发现一个木筏。乘上它并攻击反方向的墙壁就能使其乘浪前进。几次辗转后根据金币的指示来到海滩的另一侧，这里有一个奇怪的方块老头被困在了岛上。在“报答”的诱惑下，库巴答应救他的性命，不过看起来需要马里奥和路易的帮助。控制两兄弟来到闪光的区域玩小游戏，成功后顺利解救出老头，获得礼物——“真空方块”。之后库巴在战斗中便可以使用旋风吸收的技能了。教学后来到上方场景触发BOSS战。



BOSS **变异水管**

这个BOSS其实是一个水龙头。它的攻击方式为弹射头部，只要看准机会使用拳头反击就能完美回避。注意，如果直接攻击BOSS的身体将无法对其造成伤害。正确的方法为使用旋风吸收技能将BOSS的头部吸入体内，此时这只章鱼会对马里奥两兄弟进行攻击，如果成功用锤子进行反击，则能将它打飞出体内，插入对面的水管中。这样一来库巴就能对它的头部造成巨大的伤害了。反复几次即可消灭BOSS。

第二章

被击败的BOSS恢复了水龙头的身分，靠近水龙头喝水后两兄弟就能够进入库巴体内的新区域——“水泵”了。这个区域的主要特点为可以通过切换库巴的状态来改变水位，如果注满了水，两兄弟就能够游到任何高度了。

前进来到三色水管的场景，从中央的水管进入并完成小游戏得到第二个技能的拼图之一。继续前进，途中的几个技能拼图都在很显眼的位置，记得全部纳入。来到中央场景救出蘑菇大臣，马里奥与路易习得新的动作。在锤子状态下按B键将马里奥砸扁就能够通过一些狭窄的区域。继续收集剩下的技能拼图，最后一块需要推动紫色的球体喂食藏在墙壁中的虫子，使其击破挡路的碎石后才能获得。全部收集完毕，马里奥兄弟会习得第二个特技“火焰花”。继续前进，攻击机关后出现另一个紫色的球体。将其推向左侧场景并跟随其来到大炮处，使用缩小能力敲击狭窄道路中的机关发射大炮，之后就能将它推入巨型虫子的嘴中了。来到通路下方获得关键道具“带电齿轮”，返回记录点所在场景那个标有齿轮图案的门前，按“↑”键使用齿轮进入大门，之后从另一侧的出口离开。

根据提示进入新的场景“喷火管道”，原来是一只大虫子把喷火口挡住了，最要命的是它还把星星精灵吞进了肚子。二话不说立刻开始BOSS战。

BOSS **巨虫**

此BOSS拥有三种攻击方式，吐舌攻击和吐出星星精灵的攻击都比较容易反击，而且还能造成反击伤害。但最后一种从空中飘落的撞击很难判断，提前做好躲避的准备。



第三章



顺利打开喷火口后库巴重新拥有了喷火的能力。烧掉黄色的枯树见到先前的方块老头，他的宠物方块狗似乎对库巴不是那么友好。再度进行战斗教学，这次库巴学会了新的防御技巧。

进入右上方的新场景——森林，这里有许多草木可以用喷火能力烧毁。来到一个毛毛虫石像前，使用X键攻击头部的标志后记下四节身体闪烁的顺序。向右侧前进来到另一个毛毛虫前，按照刚才的顺序攻击四节身体即可打开通路。继续向前走后再次遇到方块老头，原来他也是一个商人。另外，方块老头还拜托库巴帮方块狗找回他的小猫。来到有黄色跳板的地方使用喷火，然后从记录点往上走遇见被困住的酷栗宝军团，不过现在的库巴无能为力。继续往上走，在被插入土中的毛毛虫前发生剧情，之后再次控制马路兄弟对库巴的肌肉部位进行刺激，拔出石像搭成石桥，库巴获得第一个战斗技能。

继续向上走会发现库巴的三名手下正在对着一门大炮发呆，大发雷霆的库巴命令三人立刻分头去找炮弹以攻击城堡。向右一直走后发现第二个毛毛虫石像，解谜的方法与之前一个相同，不过需要注意的是这个毛毛虫的朝向与石像相反，所以按钮的位置也要反过来。

通过毛毛虫，库巴来到了一片菜园，从来不吃素食的库巴看到满地的胡萝卜直觉得反胃。不过在菜园尽头，库巴发现了一个巨大的胡萝卜，于是他立马决定将其拔出当做炮弹使用。拔萝卜还是需要靠马里奥与路易玩刺激肌肉的小游戏，成功后没想到却从地底下钻出一条巨大的毛毛虫。毛毛虫貌似知道炮弹所在的位置，但他却以浪费粮食为由，拒绝将炮弹交出，除非库巴能在一分钟之内把这个巨大的胡萝卜吃完。

这下又得靠马里奥兄弟帮忙了，来到新出现的“库巴之胃”区域，使用触控笔快速将库巴吃下的胡萝卜块全部点碎即可。注意，这个小游戏的秘诀不在于硬点，而是必须看准库巴头部闪光时吃下的那块胡萝卜所在的位置，只要快速将其点碎就会露出隐藏在其后的消化块。消化块分为红、黄、蓝三种颜色，红色的消化块能够直接清空胃中所有的胡萝卜，只有在一轮游戏中找到两个以上的红色消化块才有可能在限定时间内过关。全部吃完后毛毛虫有些反悔，不愿意将炮弹交出，无奈之下只得动用武力来解决一切问题了。

BOSS 巨型毛毛虫

此BOSS分为发怒状态和普通状态，只有在普通状态下攻击其头部才能造成伤害。而让其变为普通状态的方法就是将它身后的关节全部打成浅色。BOSS的攻击方式很多，不过基本上没什么威胁，大可以在反击时连续将其关节打浅。注意不要攻击已经变浅的关节，否则它便会重新变回发怒状态。如果看到有杂兵带着大萝卜飞至BOSS上空，那就是反击的大好时机，只要使用旋风吸收技巧将杂兵吸入便可直接使BOSS变为普通状态。

BOSS 蓝毛毛虫

搞定前一个BOSS得到炮弹后库巴突然闹起了肚子。控制马里奥与路易来到提示区域，发现原来是一只蓝色的毛毛虫在搞鬼。BOSS除了自身冲撞和吐丝攻击外还会召唤出三名杂兵，不过我们无需理会那三个杂兵，因为几回合后BOSS就会将它们吃掉并吐出嘴里的长矛。其HP所剩不多时还会将吸管插入地面吸收库巴的HP，此时只要在一回合内摧毁吸管即可。

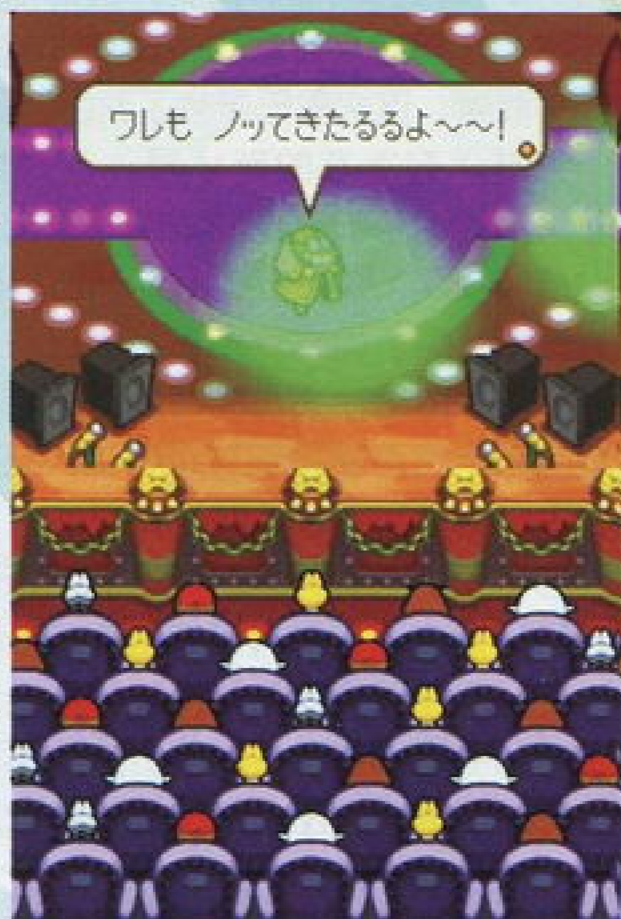
第四章

消灭完BOSS继续前进，库巴可以习得冲刺攻击的能力，除了击碎石块外，利用这个能力还可以越过一些原本过不去的沟沟坎坎。打碎左侧的巨石回到大炮所在场景，装填完大炮并将它发射出去。没想到城堡竟然被改造成了移动要塞，不仅躲过了炮弹还将库巴压在了底下。

镜头转换到马里奥兄弟这边，来到最下方新出现的区域后需要玩一个新的小游戏。这个游戏与传统的STG很像，只不过绿色光球必须按B键使用路易击破，反之相同。消灭一定量的光球后库巴复活并巨大化。此时必须将NDS竖起来使用触控笔进行战斗。库巴共有拳击、喷火和吃蘑菇回复三种操作。其中喷火需要朝麦克风持续吹气，一口气持续地越长，攻击力也就越高。

胜利后继续向上来到存盘点，向上到达新的场景。首先向右来到一处提示牌前的平台上，使用冲刺技巧即可进入城堡的地下通道。救出鬼面军团后库巴受到了炮弹的袭击，通过迷你游戏将炮弹砸回去就可以进入城堡了。

库巴来到城堡后一看，发现这里已经被改造成了一个剧院。守门的杂兵坚决以未开场为理由拒绝库巴进入中央大厅。在剧院左右两侧与NPC对话后再返回，此时戏剧终于开场了。存盘后进入，库巴发现所有的座位都已经被抢占一空，回到大门前，工作人员从地下升起了一个专用座椅，为库巴安顿妥当。没想到这也是一个阴谋，被抛上台的库巴被迫与红猪展开了战斗。



BOSS 红猪

红猪的铁球攻击分为砸地与空中抛射两种，分别用X和Y键回避即可。当其冲至库巴面前时连续按下X键攻击他的肚子就能够击退。由于它的HP较多，所以此战会拖很长时间，不过好在观众是会给我们投掷金币和食物的。当库巴打出完美的攻击或是使用特技攻击后就能够从观众那里得到金币作为奖励，而当红猪击中库巴时，观众就会向他投掷食物。不过刚刚投掷食物的回合，红猪是不会拾取的，我们要做的就是使用旋风吸收快速抢在它前面将食物吃进肚子。

第五章

获胜后的库巴被邀请到餐厅吃饭，控制库巴一顿狂吃后它的体重一下子变大陷入地面。此时自动切换为马里奥兄弟，来到新区域前进不久便会发现技能拼图和碧奇公主。不过碧奇公主被蓝色怪物拖到了区域的深处。一路追过去会后发剧情，此时便可以使用徽章技能了。接下来的分支很多，不过我们的目的还是以搜索技能拼图为主。首先进入上方的绿色管道，记住砖块的颜色分别顶击即可一次性获得4块技能拼图。之后进入另一个绿色管道，顶出隐藏的方块后进入红色管道到达记录点。再次完成顶砖块的游戏可以获得另外4块技能拼图。继续前进习得旋风技巧，此区域尽头可以发现最后一块技能拼图。



注意先前的路上会有蓝色的方块，顶击它们后就能够玩到问答小游戏。全部回答正确能够得到50金币的奖励，如果回答错误则它会召唤出杂兵来进行战斗。每次的问题只有3个固定选项，不过问题本身会随机出现，如果有一定的日语基础可以尝试着赚点外快。

进入红色管道来到下一个场景，顶出4个隐藏的黑色方块利用刚领悟的旋风技能到达左上方的红色管道。接下来的场景同样是利用顶出黑色方块的方法通过。一番折腾之后，马里奥兄弟终于追上了绑架公主的怪物，在怪物面前使用双人旋风后顺利救出公主。此时蓝色的怪物也改变了它的形态，BOSS战开始。

BOSS 蓝色怪球

此BOSS的身体由好多球状零件组成，在攻击时需要注意红色球体只能由马里奥进行攻击，绿色的球则是由路易来进行攻击。当将所有的球都打成蓝色之后BOSS会包围住两兄弟发动电流攻击，只要看准时机进行跳跃即可。最后BOSS还会进行换位移形，这是一个考眼力的过程，相信大家一定都能够找出真身所在的位置。

第六章

胜利之后从公主口中得知黑暗之星的秘密，看来那个神秘人想要绑架公主就是为了得到被蘑菇王国封印的黑暗之星了。就在众人谈话的时候，邪恶商人出现在库巴身边，利用特殊的仪器将公主从库巴的身体里吸收了出来，而库巴则被炸弹炸飞。

进入新区域后可以从商店中买到不少好东西。向右来到一个炸弹处，使用喷火技能点燃引爆以炸出新的道路。右下角区域有一个运送炸弹的机器，攻击红色按钮就会有一个炸弹被运送出来。把炸弹击打到左边然后点燃引爆，第一个裂缝被炸开。之后分别先点燃炸弹，再在倒计时为4和2的时候攻击炸弹就可以将剩下的两个裂缝炸开。

拿完所有的物品后从第二个裂缝进入，在这里的高台利用冲刺进入下个区域。在地下道的尽头遇到了鼹鼠军团，询问之后得知它们正在打通前往蘑菇城堡的通道，不过由于岩石太坚硬机器钻不过去。控制马里奥与路易前往新区域刺激肌肉。按照提示要求轮流按下A和B来激发库巴的力量，当两人分开时需要同时按下A和B来进行强化，完成小游戏后抵达蘑菇城的地下道。

从正门进入后库巴被陷阱装置击昏。控制马里奥兄弟进入提示区域，与蓝蘑菇对话后进入紫色管道，两兄弟终于得以重见天日（汗）。一路向左走，从绿色管道来到蘑菇城郊外的森林。在气流处使用旋风技能可以一直上升至云层中。到达最高处后付钱给蓝乌龟们可以习得新的地图技巧和战斗技能。

返回森林的入口处进入黄色管道，到达新的区域。一直往上走来到有蓝色砖块的房间，使用刚才习得的技能打击棍状开关过河。此区域上方的大门需要分别攻击三个粉红色砖块才可开启。第一个砖块的位置很好找，但另两个就要费一点脑筋了。首先击打左上和右下的机关，然后前往左侧区域顶击第二个砖块。之后来到右上角进入另一个区域，使用蓝龟壳技能击打开关搭成桥，之后返回门前的三个机关处分别攻击三个机关即可破坏最后一个粉色砖块。

进入打开的大门，与两个伪装成蘑菇士兵的杂兵对话后发生剧情战斗。由于杂兵的阻碍，邪恶的外星商人已经赶在两兄弟之前拿走了黑暗之星。一路前进来到蘑菇城，一番购物之后进入地图上标有星星印记的房间遇到占卜师。此时库巴突然闯了进来，冤家路窄，即使是先前的亲密合作，此时也免不了大战一场。



BOSS 库巴

库巴的攻击方式想必大家都已经很熟悉了，不过BOSS战时他的能力是固定的，所以无论是HP还是攻击力都会提升很多。惟一需要注意的就是他的喷火攻击，此时星星精灵会出现，需要靠连续按键来让马里奥和路易都保持吊在空中。如果没有能够及时躲避，多半会被直接秒杀。

第七章

打倒捣乱的库巴之后马里奥兄弟将黑暗之星的事告诉了占卜师。从占卜师那里得知，要对付黑暗之星就必须从三贤者那里收集三份星之疫苗，从水晶球上看，第一位贤者就在森林里。库巴没有听完占卜师的罗嗦就先走了，但马里奥兄弟却在水晶球上惊奇地发现了那只曾经战斗过的蓝毛虫的身影。莫非它就是第一个贤者？

跟随库巴离开后两人决定先进入库巴体内一探究竟。根据提示砸坏破损的墙壁后进入水管即可。来到提示的区域一路追踪蓝色毛虫，但却被障碍物挡在了外面，无奈之下只得先行放弃。

接着切换为库巴进行探索。森林记录点左边房间可以玩到新的小游戏，如果评价达到A的话就能获得装备奖励。一路向下发现被困的乌龟军团，之后来到记录点所在的场景攻击黑色的铁球被弹入水中。

水中的库巴无法使用喷火技能，但却可以游泳（到底是只乌龟嘛）。从地图右上方的贝壳离开水底后发现一艘破损的船只。先不用理会它，乘坐木筏来到另一边，闻到花朵后库巴的鼻子区



域产生了提示反应。

操作马路兄弟来到该区域进行撞花粉的小游戏。第一回合需要将所有的蓝色神经全部用花粉撞击成红色，第二回合则需要躲避蓝色花粉去撞击巨大的突起神经（真是好恶心的小游戏）。成功后库巴一个大喷嚏把船吹到了对岸。之后坐木筏返回，再次进行花粉小游戏将库巴和船一起冲上了海滩。

救出爆弹军团后继续前进，乘坐木筏后在记录右侧还需要进行一次花粉游戏。被唤醒的机器人将库巴压在了身下，按照先前一样的做法玩小游戏将库巴的身体变大后触发BOSS战。

BOSS 巨大机器

此战的打法与城堡区别不大，但普通攻击对机器人无效，只能通过将其打入水中才可以造成伤害。机器人欲从水中跳出时可以连续攻击其喷火部位将它重新打落。一定伤害之后BOSS会召唤出鼹鼠进行修理，使用喷火即可阻止。不过有时杂兵还会送上蘑菇，一定要笑纳了。

第八章

战胜机器人进入它的体内，在顶部看过书后遇到了制作机器人的天才博士。使用它的机器可以发出X光让库巴身体产生变化。控制马里奥与路易进入先前那个区域，这里的解谜方式与喉咙喝水很像，需要轮流使用X键切换库巴的状态才可以顺利通过。此区域有紫色和透明



两种方块，在X光穿透身体的时候透明方块会发光。而没有光透过身体的时候透明方块停止发光（注意虽然停止发光但是它依然存在），而紫色方块则会显形。

一直走来到没有记录点的房间，这里要收集5个星星部件才可以打开大门。首先进入左侧的管道，被膜挡住的场景在有光的时候能看到薄膜后的道路，在无光的时候则能看到马里奥兄弟的影子。不断切换状态就可以顺利通过这个区域。在下一个场景玩顶砖块的记忆游戏后得到4个技能拼图，点亮五角星一角返回记录点所在的大厅。

在光照状态下得到五角星的一角，之后进入右侧的管道。先通过切换X光来到左上方，之后使用旋风技能到达中间的平台。使用蓝龟壳技能攻击突起的神经后就会出现新的旋风气流。使用旋风技能进入下个区域，点亮五角星后回到记录点，得到三角形。

接着进入中间上方的管道，在第一二个场景按“↑”键使用三角形打开打门。进门后使用双人旋风打开拦路的钻头，马里奥兄弟习得新的技

能——钻地。利用新技能潜入右侧，刺激紫色神经后出现新的平台。返回大门前向右走，在这个区域利用钻地技能到达场景右侧并敲击突起神经即可继续前进。

返回大厅获得爪型印记，然后进入左下的管道。在无光的时候跳上第二层，之后透过光可以看到六个数字的方块，在无光状态下依次顶这六个方块，成功后六个方块会组成一个移动平台，使用旋风技巧即可通过这个区域，得到第四个星星碎片。

最后前往右下的管道，首先将马里奥砸扁，得到技能拼图后利用攻击突起神经打开的水管得到最后一块技能拼图。



返回大厅得到完整的星星印章。打开大门进入后就能看到那条虫子了。一直向右下角前进。后面有薄膜遮蔽的房间依然需要不断切换光线来拿完所有的道具，请有需要的玩家自行探索。在有记录点的房间需要先钻地，然后从标示有箭头的方块下钻出即可打开机关，接下来就是与蓝色毛虫的第二次战斗了。

BOSS 贤者虫

此BOSS累计一定的伤害后便会不停地在小虫与巨虫两种形态间切换，具体切换时间请参考画面右上角出现的特别状态槽。小虫状态的防御力和攻击力都较弱，且只有吐丝荡秋千一种攻击方式，很容易进行反击。所以要尽量多利用这个状态对它造成大幅伤害。

变身为巨虫的BOSS攻击方式一下子丰富起来，其中最麻烦的要数它吐出的星星链了。注意它有时会随机将马里奥与路易的位置交换，一定要看准了再进行跳跃躲避。另外如果毛毛虫将马里奥与路易变小后尾随追赶，则需要利用锤子在它未追上前反击三次，否则很容易被秒杀。使毛虫快速变回缩小状态的办法为攻击其尾部，不过这种攻击仅仅会迅速增长状态槽，而无法对其造成伤害。

第九章

胜利后毛毛虫竟然变为了一只“美丽”的蝴蝶。马里奥兄弟成功获得了第一个星星疫苗。出门后前往库巴体内新的区域，与蓝蘑菇对话后使用旋风技能触动右上角的机关，之后在三处闪光点上使用钻地就可以让库巴习得砸压的技能。此技能除了解谜外，还可以进行短暂的浮空。

利用新技能开启地上巨大的粉红色开关后，铁门也随之打开了。出城堡向右走在机关面前使用砸压技能后出现新的道路，之后从库巴的跟班口中得知库巴城堡的地下金库里存放着一份星之疫苗，看来我们不得不回去一趟了。

继续向右走，打开这里的感叹号机关会从洞口落下一块石头，走到石头旁边的木桩上使用砸压后库巴被弹到上层，之后在右边黑色的石头处使用砸压就能通过这个区域。按照先前的路线从草原进入城堡。来到城堡地图后向左上角前进。在木板处使用砸压来到地下。进入右侧的水管，打落木桥后再次来到库巴城堡内部。

进入城堡后从剧院门口往左走，砸压机关后大门开启。地图左上角是库巴曾经猛吃的地方，如果再次吃下东西还能让两兄弟回到肠道里去逛



一逛。往右走来到王城外的阳台，调查雕像后库巴打算用这枚雕像砸开通往地下金库的门。但不想原先手下的杂兵都已经叛变，纷纷出来阻止，只能依靠马里奥他们来刺激肌肉了。继续前进解救被困的爆弹军团，学得新特殊技，再往前走会遇到不断前进的炸弹，这里需要用砸压的空中翻滚来躲避，如果碰到炸弹就会被炸到起点。来到有U型装置房间，在平台上不断使用砸压就能让平台升到最高处，当然，途中的几个平台也能够得到不少好东西。继续往左走来到巨大感叹号机关的房间，压下感叹号后下面的六盏灯会被点亮。记住灯亮起的位置并使用拳头将前方的六个铁球打到相应的洞中（较近的用普通X攻击，较

远的用冲刺攻击）。完成谜题后地下仓库的大门被打开，进门发生剧情后库巴被火车压扁，在马路兄弟激发完库巴的潜能后就是库巴与火车的战斗了。

此战必须在火车到达吊桥之前结束战斗，否则无论怎样都会Game Over。每当火车经过一个车站时就会停下来一会儿，此时使用喷火攻击就能对它造成伤害。而当火车经过山洞时，则需要快速挥拳将山洞破坏掉。后期火车进入仙人掌后会变身成巨大的堡垒，对付它的办法与之前两场相同，不过如果使用喷火攻击，还能够对其中的火车造成伤害，所以不建议玩家使用拳头快速解决。当火车到达最后一个车站时还会放出导弹进行攻击，此时是我们进攻的大好机会。此战的要点是尽量多打出完美攻击，否则时间一定不够用。

打完火车后回到城堡，喽罗们已经找到了放置星之疫苗的保险箱，不过库巴却忘了密码打不开箱子。这时控制马路兄弟来到库巴体内大脑的位置，一直往前走发生剧情后与积木马路兄弟进行战斗。

BOSS 积木兄弟

积木兄弟马里奥的基本攻击为无敌的冲撞和跳跃，如果没有金币出现，它会朝笔直方向冲过去，记得跳跃躲避，而当有金币出现时，它则会朝金币方向拐弯或者跳跃。积木路易带着小鬼冲撞的时候积木路易会跳起，而小鬼不会跳，所以躲避的时机是积木路易跳过之后。当积木马里奥没倒下之前，攻击积木路易两次后它会暂时脱离战斗，所以我们可以优先攻击积木路易让它脱离战斗再集中攻击积木马里奥。后期积木路易还会使用绿蘑菇让马里奥复活，由于复活后HP很少，所以优先再次送他进坟墓即可。

第十章

战斗结束之后库巴的记忆源找出了有关保险箱密码的记忆，不过记忆被撕成了碎片。完成一个拼图小游戏后成功帮库巴找回了保险箱密码。（很有意思的是保险箱密码数字念出来与日语“库巴库巴，果然强大，库巴大人”的发音相同）拿到星之疫苗的库巴却被背叛的小弟关进了保险箱，在星星精灵的劝说下库巴把疫苗吞进了肚子，并让马里奥他们继续寻找第三个星星疫苗的下落。在库巴体内闪光区域拿到第二分星之疫苗后来到库巴身体左上方有水管标志的区域，进入黄色水管来到蘑菇城。到占卜师的屋子与其对话后得知第三个疫苗的位置位于“海边的高处”。然后占卜师带两兄弟到里屋进行吹气训练，两次吹气后机器出现故障。回到大厅发现送信的鸽子被气流弄得惊恐不已，之后就是新技能马里奥气球的教学，救下鸽子后出发前往海边寻找贤者的下落吧。

按照提示从蘑菇城向南走，通过库巴曾经进入过的森林来到海边。森林场景相当大，不过玩家们最好走遍所有区域以寻找6个技能拼图。技能拼图所在区域只要进入过就会有明显的标识。到达海边后鸽子会提示继续向南走，一路南下来到记录点位置，鸽子又提示向西走，左边有很多地方需要用到马里奥气球才能通过，地图左上区域需要利用气球技能飞上去。在最高处，他们遇到了姿势诡异的第三名贤者。贤者表示，他已经在



这里为了吸收宇宙之精华以单腿站立一千年了，如果马里奥与路易能够改变他的姿势，那么他就将疫苗交出来。接下来的剧情战斗只要象征性地打两下即可，无法对他造成任何伤害，两回合后会自动退出战斗。在离开的时候贤者提到了森林，看来只有重新回到森林去寻找新的能力了。

从管道出来后沿路返回森林，在一个拦路的毛虫前出示6个技能拼图后才能继续前进。使用锤子将马里奥砸扁后通过，没想到此时突然出来了一批猪笼草将马里奥抓走。控制路易一路追过去，路上的技能拼图暂时无法收集。一直走到地图最左边的区域，路易在巨大的猪笼草体内发现了马里奥。一场杂兵战后马里奥被喷了出去。而恢复神智的路易发现自己的下半身被死去的猪笼草牢牢夹住了。由于有了猪笼草的保护，现在路易可以进入荆棘的区域去收集“技能拼图”了，另外沿途的杂兵也不会与之发生战斗（那么明显的伪装竟然也看不出来）。来到最上方后路易找

到了最后一个技能拼图并救出马里奥，一番战斗之后新技能甜点篮子入手。

学到新特殊技之后回到贤者所在的高台与他进行战斗，使用新技能并达成最高评价就可以获得最后一份星之疫苗。与外星人对话后被传送回蘑菇城，来到占卜师所在的小屋，他会把三个疫苗合成为奇迹疫苗，与此同时，蘑菇王国的怪病也顺利得到了医治。

从占卜师屋子里出来后和蘑菇护士对话得到新的特技，来到蘑菇城堡前使用奇迹疫苗，拦路的黑色石板终于消失了。刚进入城堡，就有三只奇怪的蓝乌龟向东飞去。追着乌龟来到城堡场景右下角的区域，跳上高台顶击技能拼图的砖块可以一次性获得7枚技能拼图。此时三只乌龟出现，并开口向马里奥索要300金币以换购剩下三枚技能拼图的位置。马里奥爽快地答应了这一条件，这下反而是乌龟们惊讶地说不出话来了（没见过钱啊……）接下来就到地图上乌龟们标记的位置去寻找剩下的“技能拼图”了。首先来到左下区域，在蓝色圆圈范围高台处随意跳跃即可找到隐藏的“技能拼图”砖块。接着来到中央大门左侧的场景，进入后利用白色石块跳上草墙，再跳上粉红色的墙，利用旋风技能到达对面平台。进入房间向右走，跳上高台的缺口并砸扁马里奥即可到达第二蓝圈所在位置。进入后跳上中央有凹字缺口的墙，在凹槽稍右一点的位置顶击就能找到技能拼图。返回中央大门左侧的场景，在左上角使用钻地进入缺口，之后跳上粉红色的墙壁利用喷气管道飞上右侧的平台即可得到最后一块拼图。最后来到城堡左上角的场景，进入红色的建筑内并向上走可以发现一个燃烧的火炉。让马里奥去水管喝水后吐在炉子里将火熄灭，此时会有一股旋风出现。利用旋风到达下一个场景后发生BOSS战。

BOSS 垃圾桶

此BOSS会召唤小垃圾桶来进行协助攻击。由于小垃圾桶的数量是无限的，所以根本不用管它们。BOSS用垃圾桶罩住马里奥的时候他会左右乱跑，这时需要利用跳跃的硬直时间来躲过下落的巨石。另外BOSS还会将路易随机丢入一个垃圾桶中，此时如果马里奥死亡，那么游戏也会Game Over。所以尽快攻击垃圾桶救出路易才是上策。击破小垃圾桶后会随机有一种敌人从中飞出，记得提前举锤反击。

第十一章

打败垃圾桶后顺带也救出了库巴，之后回到库巴身体前往提示区域，在红色的地方使用钻地后发生剧情，强制休息一分钟（没错，只要等1分钟即可，你的NDS没有死机）库巴会完全复活并学会新的滚动技能。熟悉技能之后一路向下，在有自动贩卖机的场景从左边上墙后进入新地图。用刺球形态一路滚过去会遇到三把钥匙，首先往左走，在尽头的房间利用刺球爬墙拿到红色的钥匙，之后回去开启红色的门救出法师军团。学会新特殊技后出门往记录点右边走，之后再向下来到有针刺地板的房间回收绿色钥匙。如果它逃到平台上则需要使用冲刺技能获得。回到记录点，用刺球形态撞碎左侧餐桌的石像后发现蓝色钥匙飞走了，一阵追赶后蓝色钥匙飞进了库巴无法进入的通道，利用爬墙功能从另一边入口进入找到蓝色钥匙，之后继续追赶一直来到地图最下方的区域，在这里变成球形态后使用弹簧把蓝色钥匙打落。打开蓝色大门进去依然是弹簧，根据不同的力度可以到不同的房间，80%力度就可以到达左上的房间。从记录点往上之后一直往左，在传送带上利用砸压滞空时间躲过炸弹，然后在右边的房间利用刺球带动履带打开机关。攻击红色按钮后送出炸弹，在炸弹读秒到3的时候挥拳就可以炸开前进的道路。使用弹簧后库巴腾空而起，但是被巨大的喷火花给拦了下来，之后控制马路兄弟到库巴体内闪光区域进行弹力小游戏，成功击破火焰花后往左走，在有裂缝的地方使用砸压来到地下。从记录点往下，之后进入左上的房间找到神秘人和被绑架的公主，没想到神秘人对红猪实施了强化，只好强行与其对抗了。



BOSS 蓝猪

强化后的蓝猪实力相当强劲，一开始，它会招出四个雪人，使用旋风吸收吸入库巴体内，让马里奥兄弟解决掉（推荐使用甜点篮子特技），每解决掉一个雪人就会有一片雪花能量被累计，当累计到六份或以上的能量后，BOSS头顶的皇冠即会被冰封住，之后BOSS就不能再召唤杂兵了。BOSS最难回避的一招为滚雪球，先期只要看准雪球里的炸弹进行攻击便可，但后期BOSS会把炸弹藏在雪堆里，这时就要靠大家的记忆力来判断炸弹的位置了。篮猪的攻击力很高，请大家时刻保持HP在一半以上，否则莫名其妙被秒杀就前功尽弃了。

最终章



战斗胜利后黑暗之星也终于复活了，在击飞了神秘人之后黑暗之星进入了库巴的体内。控制马路兄弟来到闪光区域，这里的解谜同样需要切换库巴的状态来前进。在有冷气的状态下保持前进，通过记录点后让库巴停止吸入冷气，之后击打神经，在有冷气的状态下推动石头即可。之后的一个房间内拥有一个凹槽，在非冰冻状态下顶击粉色方块让凹槽中注满水，再利用冰冻将水冻住后顶击凹槽下的按钮就可以做成一块冰块，剩下的解谜方法和之前相同。进入管道后发现黑暗之星，如先前一样做成一块冰块并推向黑暗之星，但是丝毫没有对它造成威胁。接下来一个区域的解谜需要利用到冷气来控制平台的移动，而最后一个场景则需要靠缩小马里奥分别击打三个机关来通过。

再次找到黑暗之星，砸下神经突起后发生剧情，在这里需要库巴吸入冷气，并控制两兄弟站在平台上利用触控笔来进行移动。注意如果在移动过程中两人受到伤害或有一个人从平台上掉落都需从新来过。从右边管道进入后使用旋风能力来到右侧与挡路的方块对话，之后是一个利用移动平台在限定时间内按顺序顶击所有方块的小游戏。完成游戏后进入管道来到新的区域。记录点后面的房间就是与黑暗之星的战斗了。

BOSS 黑暗之星

与黑暗之星的战斗会相当辛苦。一开始，我们并不能对BOSS造成伤害，而必须攻击它召唤出来的杂兵。当杂兵被消灭后，BOSS会召唤出炸弹并将其与杂兵一同投掷过来，看准时机用锤子将杂兵砸回（注意不要砸中炸弹）即可对BOSS造成一定的伤害。再次重复上一过程，BOSS就会恢复成球状，此时就可以像平时一样对它造成伤害了。消灭BOSS前它还会做最后的拼搏，妄图将马里奥与路易吸入体内，这时候要连续按AB键进行逃脱，否则请各位大侠重新来过吧。战斗结束之后黑暗之星逃出了库巴体内，化作黑暗库巴再一次抢走了碧奇公主，一路追出城堡后发生剧情，变大的库巴和城堡机器人打了起来。

BOSS 城堡机器

城堡机器人最开始时的HP损伤非常少，不过这完全是由于剧情需要。几轮攻击后，我们必须故意被黑洞吸入一次才可以继续接下来的剧情，否则即使将BOSS的HP消耗完也不会结束战斗。当双方身后都有黑洞的时候BOSS会开启防御罩，此时需要用拳击将BOSS打进它身后的黑洞里，然后予以重拳回击。损失一定血量之后，BOSS会把两边的黑洞拉近，这时候谁被攻击命中谁就会被吸到黑洞里。当BOSS濒死时会把双方都吸入黑洞，看准机会进行反击，反复几次即可将其解决。打败城堡后发现黑暗库巴往城里面走了，追进去用刺球形态撞破石像往上走，之后会遇到全副武装的神秘人，跟着神秘人一直走到最后的房间就是库巴与他的对决了。



BOSS 邪恶商人

邪恶商人的弱点在于其头顶的飞行器，如果只是攻击本体的话飞行器会一直不停地帮他回复HP。当飞行器在BOSS身上的时候我们是无法攻击的，只有等它离开BOSS后使用旋风吸收才能将其吸入肚中。飞行器一开始会强制吸收两兄弟的某种能力，命中飞行器后才会把吸收的能力还给两兄弟，几轮之后就可以把飞行器破坏。接下来这位商人就没有什么实质性的威胁了。被打败的神秘人变身为动物逃了出去，没想到却被黑暗库巴吸入了体内。得到了他力量的黑暗库巴终于实体化了。一路追着黑暗库巴前进，在完成弹力球的小游戏后保存，接下来就是最终BOSS战了。

BOSS 黑暗库巴

黑暗库巴的攻击力并不高，但是招式却很复杂。首先它会在空中击碎陨石来进行攻击，除了躲避库巴头顶落下来的碎石外，至少还需要按X键攻击一次前方掉落的陨石以堵住BOSS的嘴。否则无论如何都会受到BOSS的喷火攻击。当库巴被黑暗力量锁住吊在空中时，连续按X键挥拳即可逃脱。第三种攻击方式是超高速的冲刺挥拳，我们需要在它出拳的一瞬间便按下X键进行反击，之后BOSS会被弹射到天上，按Y键防御后立刻出拳还能够蹭到不少HP。

数回合后黑暗库巴被打倒，不过黑暗之星会立刻出现并帮助它回复1000HP。巨大化的BOSS会使用一连串的路障来进行攻击，此时就是考验玩家反应的时刻了。成功躲避后使用普通拳击敲打BOSS的肚子，无论伤害多少，BOSS都会将黑暗之星吐出，此时需要利用旋风吸收技能将黑暗之星吸入库巴体内，如果失败则全都要重头来起。

当黑暗之星被吸入库巴体内后，真正的BOSS战才刚开始。我们要轮流破坏黑暗之星的两只眼睛和三条腿，让它露出本体。注意黑暗之星的本体会使用冲击波进行攻击，及时抓住星星精灵即可躲避，否则也为一击必杀。受到一定伤害后黑暗之星会重新飞出库巴体内，重复整个上述步骤直到黑暗之星被消灭。



当一切都回归于宁静后，马里奥与库巴这对万年冤家又一次站在了对立面，不过看起来蘑菇王国真的要和平很长一段时间了。制作组字幕后的隐藏剧情很感人，想知道的话就自己去看吧。





玩后感

本作的操作难度比起前两作来有所增加，特别是小游戏部分，出奇地难，如果你的NDS发生偏屏等现象，那么基本上就是痛苦的S/L过程了。本作的隐藏要素很难让人满意，通关一遍后几乎没什么值得重复游戏的动力，如果能在这方面有所改进，那就更加完美了。

光环 视频收录

命运之链			
デスティニーリンクス			
NBGI	A·RPG	2009年2月5日	日版
1~4人	512Mb	5040日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

NDS

Destiny Links

推荐度 B

文 洋葱　美编 芊雯

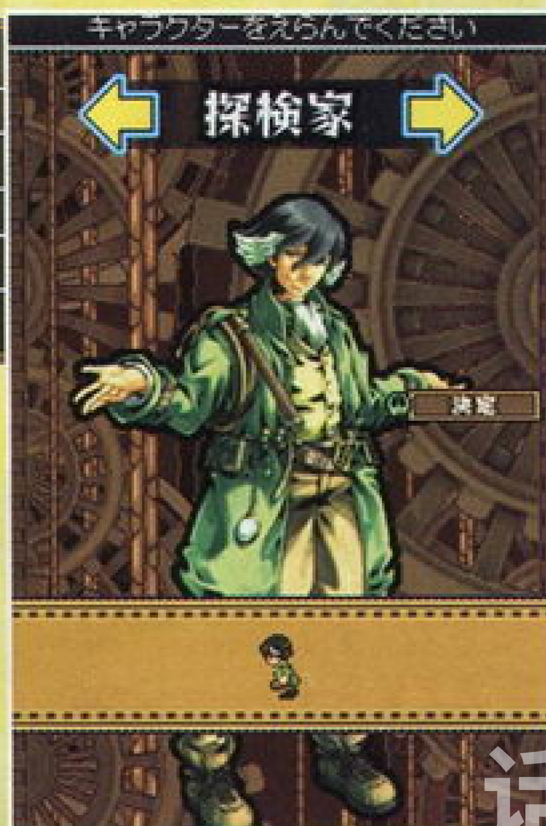
在闲暇之余想要找一款清新可爱的作品放松一下？那么相信NBGI推出的这款《命运之链》会是个不错的选择。本作没有复杂的系统也没有复杂的剧情，玩家要做的就是在神秘小岛上接受岛民们的委托，为他们解决各种困难。废话不多说，下面就让我们开始神秘小岛的探险吧。

攻略透解 GUIDE THROUGH

系统介绍

基本操作

十字键	角色移动
L键	切换道具
Y键	使用道具
B键	武器技能1
A键	武器技能2
X键	援护选项



▶刚进入游戏时，玩家需要从8位角色中选出一名主人公，不过无论选择谁游戏的剧情和任务内容都是一样的。

武器技能



在游戏中，每件武器都附带有两个攻击技能，玩家只要换上装备便可立即使用，两个技能分别对应A键和B键。战斗时上屏的右上角会显示目前可使用的技能的图标，两个图标上各有一条槽。当玩家发动了技能后，槽会变为0并开始慢慢增长，玩家必须等待槽蓄满后才能再次发动技能。

佣兵援护攻击



完成几个初期任务后，玩家冒险时就可以使用威力强劲的“佣兵援护攻击”。在战斗中按下X键便可打开援护选择菜单，此时玩家可以看到援护攻击的名称、效果以及价格，价格越高的威力越大。援护攻击均为全屏攻击，个别还附带有回复HP等特殊效果。

异常状态的种类

沉睡	一定时间内无法行动
火伤	一定时间内HP慢慢减少
冻结	一定时间内无法行动，不断按十字键可提早解除异常状态
麻痹	防御能力下降

船的改造

游戏刚开始玩家就会有一艘属于自己的小船，船内有各式各样的店铺，玩家可在这购买装备和补给。船内最初只有三家小店，玩家可通过支付金钱对船进行改造，在船内增加情报屋、合成屋等设施。游戏中的船被分为四种等级，船的等级越高里面店铺出售的商品则越丰富。



玩家冒险的时候，画面上偶尔会出现“有其他船进入港口”的提示。此时立即前往港口，就有机会遇到其他船的船员。这些船员各自拥有不同的能力，如“降低援护攻击的价格”、“降低装备价格”等等。只要花费一笔金钱，就能将这些船员请到自己的船上，获得对应的能力。最初玩家只能雇一名船员，能雇的船员数会随着船等级的提升而增加。

任务攻略

在传说中的梦幻之岛——亚美基亚群岛上，有一种神奇的“梦之发条”，梦之发条的力量可以使所有人得到幸福……

有一天，一个航海者在海上发现了神秘的小岛，大家怀疑那可能就是传说中的亚美基亚群岛。得知这个消息后，王国立即派调查团前往神秘小岛……

レイオン岛

任务 1	はじめてのクエスト
委托人	造船系员
接受地点	フラダルの船



アメイジア群島北東部にある草原の島
王国が拓島アメイジア調査団の
母港がおかれている

身为雇佣兵的主人公跟随调查团来到了レイオン岛。刚上岸就被一名船员带到了团长所在的船上，从调查团团长フラダル那了解到关于今后工作的具体内容后离开房间。

与房间外的“造船系员”交谈，对方称若想要拥有自己的小船必须得到フラダル的批准。回到フラダル的房间与其交谈并选择“サインがほしい”，接着回去找造船系员，办完手续后与旁边的白发男子对话第一个任务便完成了。

任务 2	スコップの作り方
委托人	コーディエル
接受地点	开拓キャンプ地

下船后向东边前进，很快就能找到属于自己的小船，在船内可购买装备补给，与船附近一名叫做“アフロのテフロ”的人对话可以进行记录。向上走来到“开拓キャンプ地”，和众人打过招呼后与右下角的红发女子コーディエル交谈并接受任务“スコップの作り方”，任务目标是收集一个“骨クズ”和“皮のきれはし”。往西走来到レイオンの森，在这里会遇到一种长着大耳朵的老鼠，从它的身上可获得任务所需的道具。



任务 3	素材を掘り当てろ
委托人	コーディエル
接受地点	开拓キャンプ地

得到“骨クズ”和“皮のきれはし”后与コーディエル交谈，接着来到自己小船上的道具店，利用刚刚获得的素材制作一个铁铲。将做好的铁铲拿给コーディエル看后她提出要主人公去挖一些“石くれ”。对话结束后再次前往レイオンの森，在森林中寻找闪着蓝光的挖掘点，站在挖掘点上使用铁铲便可获得任务道具。

任务 4	パンを作ろう
委托人	ミメット
接受地点	开拓キャンプ地

料理研究家ミメット表示想吃面包，与营地左下角的素材研究家リネア交谈，得知做面包需要两个“ムギギムギ”，这个材料可在レイオンの森中挖到。

任务 5	マルテンの噩梦
委托人	パーリエ
接受地点	开拓キャンプ地

パーリエ告诉主人公营地中有一位叫做マルテン的人最近时常做恶梦。在营地左上方找到マルテン本人了解情况后向パーリエ报告，接着与マルテン身旁的少女ルチル交谈，她建议收集两个“クモバチの糸”做一个护身符，这个素材可从レイオンの森深处的虫系敌人タカアシクモバチ身上获得。收集完素材后与ルチル及パーリエ对话任务便完成了。

任务 6	ゆくえふめいの男
委托人	マルテン
接受地点	开拓キャンプ地

マルテン称自己曾在这里认识了一个好友，不过还没来得及问名字对方就失踪了。与营地右下角的コーディエル交谈后获得失踪者的名字，告诉マルテン后任务完成。

任务 7	アオジル飲みたい！
委托人	フラダル
接受地点	フラダルの船

フラダル表示想要喝果汁“アオジル”。与营地左下方的リネア交谈，得知果汁的材料是5个アンコウバナ，从レイオンの森西边的敌人ハナアンコウ身上可以获得。将收集到的材料交给料理研究家ミメット就能得到果汁。

任务 8	ガール・ミーツ・ミート
委托人	ミメット
接受地点	开拓キャンプ地

贪吃的ミメット又想出了新花样，她请求主人公收集一些好吃的肉回来。与营地左上方的ルチル交谈，得知レイオンの森的大耳老鼠

肉味道似乎不错，收集2块“グラスネズミート”回来交给ミメット就可以了。

任务9	まぼろしのドラゴン
委托人	ルチル
接受地点	开拓キャンプ地

喜欢动物的ルチル听说附近有龙出没，她希望主人公去调查一下。与ルチル、村长以及パーリエ交谈，接着来到フラダルの船找情报员エルバ获得关于龙的情报，回去告诉ルチル便可。

任务10	あまいフルーツ
委托人	ミメット
接受地点	开拓キャンプ地

ミメット想要两个好吃的水果，可她自己却说不出到底想要什么，只有让リネア来想想办法了。リネア称岛上的“ヤシの实”味道很棒，在レイオンの森南边的海岸那可以挖到。注意海岸附近有攻击力极高的野猪，战斗时尽量不要站在野猪的正前方，否则很容易被其“冲锋”打中。

任务11	ケーキをとどけよう
委托人	ミメット
接受地点	开拓キャンプ地

ミメット利用之前收集到的材料做了一个大蛋糕，她想将蛋糕送给即将过生日的人。与营地中间的“チエメント村长”交谈得知今天是パーリエ的生日，从ミメット那取得蛋糕交给营地右上角的パーリエ，接着将パーリエ的感谢信带给ミメット。

任务12	フラダル卿にワイルドなキバを!
委托人	フラダル
接受地点	フラダルの船

フラダル想用怪物的牙来做个帅气的假牙。前往レイオンの森从野猪身上打出5个おれたキバ交给フラダル，最后到营地那找コーディエル拿报酬。

任务13	フラダル卿にメタルなキバを!
委托人	フラダル
接受地点	フラダルの船

假牙虽然做好了，可フラダル戴上后却不停地流口水……看来用野猪牙作材料是失败的选择，因此フラダル决定用别的材料。对话结束后带上铁铲去レイオンの森挖2个“どうのはへん”，交给フラダル后找コーディエル拿报酬。

任务14	フラダル卿にエコロなキバを!
委托人	フラダル
接受地点	フラダルの船

之前用矿石制作的假牙由于太重，导致フラダル几乎无法开口说话，因此他希望能用ポカポカの木重新做。ポカポカの木可以在レイオンの森中挖到，一共需要收集5个。

任务15	ナゾの怪物
委托人	コーディエル
接受地点	开拓キャンプ地



听说附近出现了强大的怪兽，コーディエル希望能尽早得到怪物的资料。与营地左边的リネア和ルチル交谈可获得怪物资料，接着将资料告诉コーディエル便可。

任务16	きょだいモンスターをたおせ!
委托人	フラダル
接受地点	フラダルの船

调查团发现レイオンの森深处有一只巨大的虫怪，フラダル要求主人公去将其消灭。进入森林后向西边前进，很快就会遇到大虫。和大虫的战斗很简单，基本只要站在其侧面进行攻击便可。地面上出现黑影时要立刻跑开，否则会被敌人扔下来的植物砸中。

モニモン岛

任务 17 フラダル船アメイジアを行く
委托人 フラダル
接受地点 フラダルの船

レイオン岛的调查工作已经结束了，フラダル要求主人公继续调查其他小岛。将118号任务完成，并成功启动各地的大发条后这件任务才算完成。



群島でもっとも高い岩山の島
もとは遊牧民のくらす高原で　今も
その血を引くモーム人が住んでいる

任务 18 银のスズを探せ
委托人 パーリエ
接受地点 开拓キャンプ地

得知主人公要前往モニモン岛，パーリエ称自己曾将父亲的遗物——一个铃铛丢在了那座小岛上，希望主人公能够帮她找回来。来到モニモン岛后向上走会发现モームの村，与站在村口的シュメールモン交谈，得知铃铛在他的手上。对话结束后得到铃铛，接着回到レイオン岛交给パーリエ。

任务 19 ヘタレな新人探检家
委托人 パーリエ
接受地点 开拓キャンプ地

有一位叫オシュミル的人失踪了，パーリエ请求主人公调查一下。对话结束后向村长打听，得知オシュミル正在和营地里的人赌气，如果能给他7个“草ネズミのシッポ”就能解决问题。这个道具可以从レイオンの森的老鼠身上获得，收集完后交给村长，然后向パーリエ报告。

任务 20 ナゾの小动物をすくえ！
委托人 ルチル
接受地点 开拓キャンプ地

レイオンの森中的小动物遭到了野猪的袭击，ルチル请求主人公将野猪消灭。野猪大多聚集在森林西边，打败它们收集三个“ドラゴノタスク”后依次和ルチル、チエメント村长交谈，最后再找ルチル对话便可完成任务。

任务 21 ミルクを探せ
委托人 ルチル
接受地点 开拓キャンプ地

ルチル表示想要牛奶。从レイオンの森的野猪身上收集五个“ドラゴノミルク”就能到ルチル那交差了。

任务 22 びよーんモンキーを探せ！
委托人 ルチル
接受地点 开拓キャンプ地

喜欢动物的ルチル想要神秘猴怪的资料。接到任务后先与一旁的チエメント村长交谈，然后前往南方的ヘーシュコン岛找书虫マル，得到资料后告诉ルチル。

任务 23 ふたたびまぼろしのドラゴン
委托人 ルチル
接受地点 开拓キャンプ地

亚美基亚群岛南部的小岛上有关于龙的传说，ルチル知道后兴奋不已，她希望能获得更详细的情报。前往南方的ヘーシュコン岛找マル，得到情报后告诉ルチル

任务 24 调查队をすくいだせ！
委托人 フラダル
接受地点 フラダルの船

前往モニモン岛的调查团突然失踪，フラダル命主人公去调查一下。先来到レイオン岛

与コーディエル交谈，再到モーム村找シュメールモン，得知调查团的成员可能被困在了村旁的洞窟内。在山洞中的大发条处见到男孩アルン，他称调查团的人已经被送回モーム村了。回到村口向シュメールモン询问情况，最后再到フラダル那报告。

任务25	こわし屋フラダル
委托人	フラダル
接受地点	フラダルの船

フラダル不小心将重要的"发条部件"弄坏了，他希望主人公能到レイオン岛上再弄一个回来。发条部件可以从レイオンの森最深处的BOSS身上取得。这个BOSS与第一次交手时没多大变化，利用射击就能轻松解决。

任务26	氷を取ってこよう
委托人	ミメット
接受地点	开拓キャンプ地

ミメット想要一些冰块。前往プシュクロン岛的ステラーの村，与村左边的イポ交谈就能得到冰块。

任务27	アイスのお礼
委托人	マルテン
接受地点	开拓キャンプ地

マルテン请主人公将一封感谢信交给ミメット，找到营地中间的ミメット将信给她任务就完成了。

任务28	エスカルゴを手に入れろ！
委托人	ミメット
接受地点	开拓キャンプ地

ミメット想要一些可食用的蜗牛。先与旁边的チェメント村长交谈，接着前往プシュクロン岛的ステラーの村，与村左边的イポ交谈就能得到。

任务29	キフミーブリーズ
委托人	フラダル
接受地点	フラダルの船

这件任务要做的就是捐钱给调查团。和フラダル交谈后便可捐钱，一共能捐4次，金额分别是1000、5000、10000和50000，每次捐完后别忘了找房间外的エルバ拿奖励。

任务30	スパイを调べろ
委托人	チェメント村长
接受地点	开拓キャンプ地

チェメント村长怀疑岛上有间谍，希望主人公能调查一下有没有可疑人物。前往フラダルの船与フラダル交谈得到线索，接着告诉チェメント村长。最后再与フラダル交谈一次，得知是一场误会后找チェメント村长交差。

任务31	ナゾのお宝地图！？
委托人	フラダル
接受地点	フラダルの船

フラダル得到了一张神秘的地图，他想知道这是不是藏宝图，无奈却读不懂上面的文字。依次和レイオン岛的チェメント村长、モニモン岛的アルン以及プシュクロン岛的ゼッカ交谈了解地图的内容，最后向フラダル报告。

任务32	铁を手に入れろ！
委托人	フラダル
接受地点	フラダルの船

フラダル想要8块"真铁"。与クセロン岛的メインゼル交谈了解制作方法并告诉フラダル，接着通过合成制作8块真铁，合成所需的材料为"铁のはへん"，可在プシュクロン冰穴等迷宫中挖到。

任务33	ラ・カリー
委托人	ミメット
接受地点	开拓キャンプ地

フラダル想要尝尝咖喱的味道，但从未听过这种食物的ミメット根本不了解制作方法。从一旁的リネア那得到相关情

报，接着前往モニモン岛与シュメールモン交谈并获得咖喱材料，最后将材料交给ミメット。

任务34	カリーのおかわり
委托人	マルテン
接受地点	开拓キャンプ地

マルテン称ミメット有事想拜托主人公。找到ミメット，她表示想尝试做出超辣的咖喱，但不知道フラダル愿不愿意吃。前往フラダルの船找到フラダル，对方表示暂时不想再吃这么辣的食物，最后回去将フラダル的话告诉ミメット。

任务35	カネメのカナモノ
委托人	フラダル
接受地点	フラダルの船

为了增加调查团的生活资金，フラダル想找些能卖高价的东西。他要求主人公带回10个“银のかけら”和10个“金のかけら”，前者可在ステノン荒野挖到，后者则要到エクメーネ挖。

任务36	友情マックス
委托人	コーディエル
接受地点	开拓キャンプ地

由于调查团帮レイオン岛的居民办了不少事，コーディエル表示大家有礼物要送给调查团。与上方的パーリエ交谈，接着回到フラダルの船向フラダル报告。

任务37	コウモリたいじなの
委托人	シュメールモン
接受地点	モームの村



モームの村的人因附近的洞窟内有过多的蝙蝠而苦恼不已。进入村子左上角的山洞，消灭蝙蝠获得3个コウモリのキバ后交给シュメールモン。

任务38	だっそうようへいなの！
委托人	ペルモン
接受地点	大发条（モニモン岛）

ペルモン想知道，一名逃兵是否能得到大家的原谅。接了任务后前往レイオン岛与フラダル以及营地的コーディエル交谈，得到答案后回到大发条告诉ペルモン。

任务39	トツゲキ！あさごはんなの
委托人	アンセルモン
接受地点	モームの村

アンセルモン表示对レイオン岛居民的早餐很感兴趣。回到レイオン岛与营地的ミメット和リネア交谈，得到早餐后交给アンセルモン。

任务40	しあわせになりたいの
委托人	リエルモン
接受地点	モームの村

传说中有一种能给人们带来幸福的神秘之花，リエルモン想要获得能够开出那种花的种子。村左侧的洞窟内有一种花怪，从它身上可获得任务所需道具“なにかのタネ”，需要收集6个。

任务41	マーマンをたおせなの
委托人	エルウェルモン
接受地点	モームの村

エルウェルモン突然对怪物的味道产生了兴趣，他想要尝尝洞窟内的鱼人。村左侧的洞窟内有很多鱼人，消灭它们获得3个マーマンズアイ便可。注意战斗时不要碰到鱼人的身体，否则很容易陷入冻结状态导致无法行动。

任务42	つやつやエキスなの
委托人	カレルモン
接受地点	モームの村

カレルモン代表村中的所有女性，请求主人公寻找护肤极品“タートルエキス”。这个可从洞窟内的乌龟身上获得，收集3个就可以了。

和乌龟战斗建议使用枪，虽然对方会不断使用火焰攻击，不过距离很短，且乌龟基本不会主动靠近玩家，用枪可以轻松解决。

任务43	けしてしまいたいの
委托人	ペルモン
接受地点	大发条（モニモン岛）

ペルモン称自己正在制药，不过材料不够，还需要5个カンミグサ以及3个ヒカリバナ。这两种材料分别可以从レイオンの森的敌人ハナアンコウ身上以及モニモン洞窟深处的挖掘点获得。将材料交给ペルモン后与旁边的アルン对话，接着到村口找到シュメールモン，帮他向アルン传两次话后任务结束。

任务44	ふうしゃをなおそう！
委托人	アンセルモン
接受地点	モームの村

リエルモン喜爱的风车不知为何停止了转动，需要找一个会修理的人来帮忙。到村口与シュメールモン交谈，接着将在レイオンの森挖到的5个ポカポカの木交给他便可。

任务45	ふるえるハツジョーなの
委托人	エルウエルモン
接受地点	モームの村

坏了很久的大发条突然震动了起来，对这方面一窍不通的エルウエルモン担心有什么危险，希望主人公去调查一下。来到大发条旁与アルン交谈，得知发条已停止了振动，回去告诉エルウエルモン便可。

任务46	となりの島へ
委托人	エルウエルモン
接受地点	モームの村

エルウエルモン想要去旁边的小岛，可是光凭他自己的力量实在困难。接到任务后前往大发条与アルン交谈，アルン说关于船的事还是去找村口的チェルモン，与チェルモン交谈后任务结束。

任务47	コウモリしょうねんなの
委托人	チェルモン
接受地点	モームの村



听说ペルモン想要做口风琴，不过材料不够。在洞窟内收集2个コウモリの翼带给大发条旁的ペルモン，不过他还要3个ウロコのかけら和4个マーマンズネイル，可从洞窟内的鱼人身上获得。接着与村口的チェルモン对话能得到ペルモン做的口风琴，交给村右上角不爱说话的トリエルモン便可完成任务。

任务48	きょうふ！ジョオウコウモリなの
委托人	シュメールモン
接受地点	モームの村

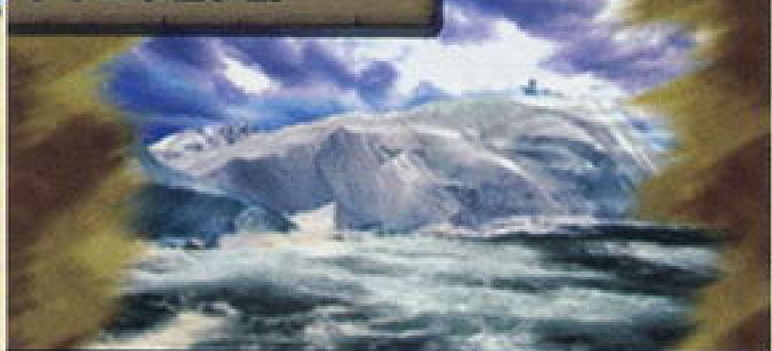
トリエルモン像中了邪般不断往危险的洞窟内跑，シュメールモン表示想知道原因。与大发条旁的ペルモン对话，得知洞窟深处传来了口风琴的声音。在洞窟的最深处会遇到BOSS发条翼手，将其打败后成功救下差点被当作食物的トリエルモン。这个BOSS的移动速度很慢，HP也非常低，使用两次援护攻击就能瞬间将其消灭。

完成48号任务后モニモン岛的调查工作也结束了，向下一座小岛出发吧。

プシュクロン岛

任务49	大船に乗った气で
委托人	エルウェルモン
接受地点	モームの村

エルウェルモン建议主人公去提升船的等级。将船改造到2级后与エルウェルモン、アルン交谈，最后找エルウェルモン收取报酬。



任务50	えいえんのしあわせなの
委托人	アルン
接受地点	大发条（モニモン岛）

アルン想要做一套衣服，需要5个雪の毛皮，雪の毛皮可以从プシュクロン岛冰穴中的熊怪スノ－サ－ベル身上获得。之后他又提出要一个女王の翼，モニモン岛洞窟最深处的BOSS会掉落此物。

任务51	ステラーとなかよくなろう
委托人	クー
接受地点	ステラーの村

由于主人公是第一次来到ステラ－の村，ク－建议去和大家打声招呼。和村子里以及大发条（发条位于冰穴的西侧）旁的居民打完招呼后与ク－交谈便可。

任务52	チンミ！トビコオリウオ
委托人	ルカン
接受地点	ステラーの村

ルカン称有一种会飞的鱼味道极美，希望能捉几条来吃。前往村子左下方的冰穴，冰穴入口处就有很多飞鱼，打出3个トビコオリミ－ト交给ルカン。

任务53	ステラーのギシキ
委托人	クリニエ
接受地点	ステラーの村

クリニエ请求主人公找出村中的“罪人”。接受任务后与一旁的ル－トル交谈，发现它身上有一个小金块。通知クリニエ之后再次与ル－トル交谈，任务完成。

任务54	チンミ！イワアンキモ、
委托人	ルカン
接受地点	ステラーの村

ルカン想吃イワアンキモ，这个可以从ステノン岛上的怪物イワアンコウ身上获得，一共要收集5个。

任务55	サーベルと神样
委托人	イポ
接受地点	ステラーの村



イポ打算做一个祭坛，需要5个サ－ベルタスク作材料。这个材料可以从本岛冰穴中的熊怪スノ－サ－ベル身上取得。

任务56	とろけるカニ
委托人	ルカン
接受地点	ステラーの村

喜欢吃螃蟹的ルカン希望能得到5个"ユキカニバサミ"。接了任务后前往村左下方的冰穴，冰穴中的螃蟹会掉落任务物品。

任务57	フルルのおねがい
委托人	フルル
接受地点	大发条（プシュクロン岛）

不擅长与人打交道的フルル希望主人公帮它将礼物送给ステラーの村的シュシュ，一共要送3次。

任务58	プランタプラント
委托人	クリニエ
接受地点	ステラーの村

クリニエ想知道自己手上的"神之种子"究竟是不是真货，它打算问问对植物了解的人。接受任务后前往レイオン岛询问リネア，接着进入レイオンの森挖出5个草木の土给她，之后得知这确实不是一般的种子，最后将种子还给クリニエ后任务结束。

任务59	暗やみにものおと
委托人	イポ
接受地点	ステラーの村

最近冰穴中似乎有不正常现象，イポ想调查一下。与村上方的クリニエ和大发条处的ゼッカ交谈得知冰穴中什么都没有，最后向イポ报告。

任务60	片道通路の先へ
委托人	フルル
接受地点	大发条（プシュクロン岛）

フルル称听到了クー的哭声，它想知道发生了什么。回到ステラーの村找イポ了解情况，它说冰穴中出现了一个外形酷似螃蟹的强大怪物。前往冰穴的最深处会遇到BOSS，战斗时注意不要站在它的正前方和正后方，否则很容易被它的突进技打到。地上出现黑影时四处跑动便可避开天上掉下来的冰块。成功消灭BOSS后找イポ报告，接着和フルル打声招呼并和イポ道别，プシュクロン岛的调查工作就结束了。

クセロン岛

任务61	かぎをさがして！
委托人	クー
接受地点	ステラーの村

クー不小心把婆婆留给它的重要钥匙给弄丢了。前往モニモン岛与村口的チェルモン交谈，发现钥匙在他手上。将钥匙带给クー后它不确定这是不是自己的，拿给一旁的デファン验证后再交给クー便可。



任务62	死神でんでんむし
委托人	イポ
接受地点	ステラーの村

イポ请求主人公去消灭冰穴中的蜗牛。前往冰穴从蜗牛身上打出5个アイススパイク后找イポ交差。



任务63	手纸をとどけて
委托人	ゼッカ
接受地点	大发条（ブシュクロン岛）

得知主人公要前往南边的小岛，ゼッカ希望主人公能将信带给自己失散已久的妹妹。前往ステノン岛在モスマンの村入口处找到ファルファラ，将信交给她便可。

任务64	なかまをさがして
委托人	プラール
接受地点	クセロン沙漠

プラ－ル想寻找去向不明的伙伴。接受任务后前往ブシュクロン岛找ボ－チカ了解情况，接着回到クセロン沙漠与一名叫做メインゼル的人交谈，得到线索后告诉プラ－ル。

任务65	ガイコツじゅうしをたおせ
委托人	メインゼル
接受地点	クセロン沙漠



为了自己的学术研究，メインゼル想要得到沙漠遗迹中的骷髅枪手掉落的ガンズコア，收集3个给他便可。注意遗迹中会出现很多红色的喷火机关。

任务66	ガイコツけんしをたおせ
委托人	メインゼル
接受地点	クセロン沙漠

メインゼル又对骷髅怪身上的东西产生兴趣了。这一次他要的是骷髅剑士身上的“剑士の战骨”，收集3个交给他。

任务67	ナゾのガイコツをたおせ
委托人	メインゼル
接受地点	クセロン沙漠

据说沙漠遗迹中有一种稀有的骷髅怪，颜色似乎和一般的骷髅怪有所不同，メインゼル想研究一下。稀有怪名为チャンプガイコツ，从它身上收集一个チャンピオンコア后交给メインゼル。

任务68	大发条のヒミツ
委托人	メインゼル
接受地点	クセロン沙漠

メインゼル想要进入遗迹调查大发条的秘密，无奈里面有太多碍事的蝙蝠，他希望主人公能减少蝙蝠的数量。进入遗迹后从蝙蝠身上收集6个トロピカファング后交给メインゼル。

任务69	沙の宝石
委托人	メインゼル
接受地点	クセロン沙漠

メインゼル想要研究埋在沙漠中的宝石デザ－トジュエル，这种宝石可以在沙漠遗迹中大发条下方的房间内挖到，收集5个便可。

任务70	岩人の石
委托人	メインゼル
接受地点	クセロン沙漠

沙漠遗迹中有一种名为ウォ－ルゴ－レム的石像怪物，メインゼル想分析一下其身体构造。进入遗迹从石像身上取得10个岩人石交给メインゼル。注意这种敌人的投石攻击虽然威力极高，但它们不会移动，只要站在它们斜前方45度的位置基本不会被打到。

任务71	墓守やモリ
委托人	メインゼル
接受地点	クセロン沙漠

メインゼル称想进入遗迹最深处调查，不过那里有一个强大的守护者，他希望主人公能将其消灭。在遗迹最深处会遇到BOSS守护者，它一共有两个形态。第一形态很好对付，当它停止移动时就表示要使用冲撞，立即跑开便可。将其HP

减为0后它就会进入第二形态，此时BOSS浑身带电，若站在它的左右两边它会使用电球攻击，马上移动到其前方或后方便可躲过；若站在它的前方或后方，BOSS则会使用面向前方或后方的冲撞技能，使用技能之前它的尾巴会摇几下，看到的话马上往左右方向跑就能避开，之后BOSS会露出很大的破绽。



完成第71号任务后便能前往下一个小岛——ヘーシュコン岛

ヘーシュコン岛

任务72	なかまにつたえて
委托人	プラール
接受地点	クセロン沙漠

虽然知道与自己分离的同伴都在西边的アィディオン岛，但现在的プラール还无法凭自己的力量前往那，因此它希望主人公能替它带一封信给同伴。得到信后前往アィディオン岛将信交给长老コーリニ，然后回到プラール那报告。



任务73	王家のカケラ
委托人	メインゼル
接受地点	クセロン沙漠

メインゼル得到了一块神秘的石板，他想让ヘーシュコン岛的书虫マル鉴定一下。将石板给マル看后对方却什么都不肯说，最后只得将石板还给メインゼル。

任务74	大发条のカケラ
委托人	メインゼル
接受地点	クセロン沙漠

メインゼル打算将自己的研究结果告诉ヘーシュコン岛的マル。从メインゼル那得到信后交给マル，然后就可以去领报酬了。

任务75	ともだちさがして（モーム）
委托人	游牧民
接受地点	大发条（クセロン岛）

失忆的游牧民突然想起了一个好友的名字，游牧民希望能找到对方。前往モニモン岛与村口的シュメールモン交谈，得知游牧民的好友早已去世，最后回到大发条那将消息告诉游牧民。

任务76	ともだちさがして（ファフネ）
委托人	游牧民
接受地点	大发条（クセロン岛）

失忆的游牧民想起了另外一个老朋友。前往ヘーシュコン岛与长老のビン交谈，得知游牧民想找的人已去世，接着回去将这个消息告诉游牧民。

任务77	ともだちさがして（プランタ）
委托人	游牧民
接受地点	大发条（クセロン岛）

游牧民想起了第三个老朋友的名字。前往アィディオン岛与长老コーリニ交谈，得知游牧民的身世后回去告诉本人。

任务78	オトナになりたいか
委托人	メレ
接受地点	大发条（ヘーシュコン岛）

メレ想要3个ビジョンフェザー，可以从ヘーシュコンの森的怪物ショーピジョン身上获得。收集完后与メレ对话并把素材交给ヘーシュコン岛上的长老のビン。

任务 79 ハーピーをたおせ
委托人 メレ
接受地点 大发条（ヘーシュコン岛）

メレ希望主人公为长老のビン带去5个ハーピーズネイル，可以从ヘーシュコンの森的怪物ハーピー身上获得。

任务 80 ドクロに闻け
委托人 メレ
接受地点 大发条（ヘーシュコン岛）

メレ说无论如何都想要一个ドクロ。前往クセロン沙漠找メインゼル，接着将得到的ドクロ带给メレ便可。

任务 81 もどってはいけない
委托人 マル
接受地点 ファフネの村

マル让主人公将一封信交给クセロン沙漠的メインゼル。送完信后マル称メレ有话要说，与メレ交谈后再与マル、长老のビン对话收取报酬。

任务 82 ライブラリーに入れるもの
委托人 マル
接受地点 ファフネの村

爱看书的マル想要读读其他岛上的书。前往レイオン岛与リネア交谈，得到书后交给マル。

任务 83 ライブラリーに入れるもの2
委托人 マル
接受地点 ファフネの村

爱看书的マル想从レイオン岛上再弄些值得研究的书。前往レイオン岛，与营地中间的ミメット交谈获得料理相关的书后交给マル。

任务 84 みどりのひとへ
委托人 长老のビン
接受地点 ファフネの村

长老のビン希望主人公帮他找一个人。接受任务后前往プシュクロン岛与ポーチカ交谈，接着就可以回到长老のビン那领取报酬。

任务 85 ナガザルののろい
委托人 シュタプ
接受地点 ファフネの村

村子里有一名男人因遭到了诅咒，行为变得相当怪异。要解除诅咒需要5个モンキーテイル，可以从ヘーシュコンの森的猴怪身上获得。收集完后与ファフネの村右方的コラ交谈。

任务 86 ボスザルネクター
委托人 メレ
接受地点 大发条（ヘーシュコン岛）

メレ称长老のビン正在寻找主人公，前往长老のビン处对方要我们带10个ネクタルシード给メレ，这种植物可在沙漠遗迹等迷宫中挖到，顺利将东西送到メレ手上后向长老のビン报告。

任务 87 人食い花
委托人 长老のビン
接受地点 ファフネの村

村中有人中了毒，需要用5个“夜草のエキス”才能治好。与一旁的マル交谈得知ヘーシュコンの森中的花怪会掉落此物，收集5个后交给长老のビン。

任务 88 大きな花と消えた都
委托人 长老のビン
接受地点 ファフネの村

在ヘ－シュコンの森的最深处有一个巨大的植物妖怪，长老のビン希望能将其消灭。本场BOSS战难度不高，当BOSS身体贴地时会将触手塞进土里，紧接着触手便会从主人公下方出现并进行攻击，此时只要不断跑动便能躲开，躲完一轮攻击后就是反击的机会了。

88号任务结束后就可以前往下一个ステノン岛。

ステノン岛

任务 89	王の犬
委托人	マル
接受地点	ファフネの村

マル拜托主人公寻找“王之犬”。前往ステノン岛在モスマンの村与ファレナ交谈，得知所谓的“王之犬”其实是一个人，而且还遭到了诱拐，最后回去向マル报告。



群島中西部にある　荒れはてた島
ゴミのうめ立てによってできた人工島で
本来は人が住むところではない

任务 90	ナガザルのぎゃくしゅう
委托人	コラ
接受地点	ファフネの村

由于之前做任务时主人公消灭了不少猴子，因此ヘ－シュコンの森的猴子老大要向主人公复仇。找到森林里的稀有怪キングナガザ并将其消灭，获得キングテイル后向コラ收取报酬。

任务 91	大发条をもういちど
委托人	シュタブ
接受地点	ファフネの村

为了让亚美基亚群岛变得发达，シュタブ在想办法让这些已停止运作的大发条重新启动。前往クセロン沙漠与メインゼル交谈，最终还是未能得知启动发条的方法，最后回到シュタブ那收取报酬。

任务 92	かみつくファレナ
委托人	ファレナ
接受地点	モスマンの村

不知为何，ファレナ的心情看起来似乎很差。与村右下角的ファルファラ交谈，得知ファレナ的弟弟被人捉走了。回到ファレナ那主人公表示愿意帮助她，不过ファレナ称自己暂时还无法相信外人。

任务 93	エクメーネへ
委托人	ファレナ
接受地点	モスマンの村

ファレナ请求主人公帮助她寻找被诱拐的弟弟。和旁边的ウェトゥム、エフィメラ交谈，挖3个“银のかけら”给エフィメラ后从一旁的ラニョ、リベリュ一那获得线索。接着世界地图上会出现新地点“エクメ－ネ”，前往エクメ－ネ与那里的ルッチョラ交谈，可惜最终也未能得知失踪者的去向，最后回去找エフィメラ收取任务报酬。

任务 94	きしむ机械
委托人	キオチョラ
接受地点	大发条（ステノン岛）



正在工作的キオチョラ发现机械油不够了，希望主人公能弄点给他。与一旁的フォルミカ对话，接着进入ステノン荒野，从一种名为サウンドマシーン、外形酷似唱片机的敌人身上收集5个机械油。

任务95	手回し车とモスマン
委托人	キオチョラ
接受地点	大发条（ステノン岛）

在大发条旁工作的キオチョラ称人手不够，希望有人能来帮忙。回到モスマンの村与エフィメラ、リベリュ一交谈，最后返回キオチョラ处收取报酬。

任务96	キレイなモスマンきたないモスマン
委托人	ウェトゥム
接受地点	モスマンの村

ウェトゥム命令主人公将东西送到大发条旁的キオチョラ手上，成功之后向ウェトゥム报告。

任务97	消えるモスマン
委托人	キオチョラ
接受地点	大发条（ステノン岛）

キオチョラ的熟人自从进入了エクメ一ネ后就再也没回来，他想知道那些人怎么样了。分别与ステノン岛上的エフィメラ、ヘ一シュコン岛上的长老のビン以及クセロン岛上的メインゼル交谈得到线索，接着回去找キオチョラ。キオチョラ称自己的哥哥也在エクメ一ネ中，希望主人公去看看他过得怎样。前往エクメ一ネ最深处的大发条那，キオチョラ的哥哥ペルペトゥム说自己总有一天会回家的，希望弟弟不用担心，最后将这番话告诉キオチョラ便可。

任务98	食われた人 食わされた人
委托人	ファルファラ
接受地点	モスマンの村

虽然之前收到了哥哥的信，可ファルファラ却不相信当年掉入海中的哥哥还活着。与附近的エフィメラ交谈，之后再找ファルファラ时她希望主人公将一封信带给哥哥。前往ブシュクロン岛把信交给ゼッカ后向ファルファラ报告。

任务99	モスマンのどく
委托人	カバレタ
接受地点	モスマンの村

由于モスマンの村的人长久以来都与ヘ一シュコン岛的岛民有矛盾，カバレタ怀疑对方正在伺机报复他们。前往ヘ一シュコン岛与书虫マル交谈，得知并无此事后回去告诉カバレタ。

任务100	しずむ群島
委托人	リベリュ一
接受地点	モスマンの村

虽然现在还看不出来，但ステノン岛正在慢慢地沉入海中，リベリュ一希望能启动大发条，阻止小岛继续下沉。前往ヘ一シュコン岛与书虫マル交谈，得知启动大发条需要“ぞうふく石”，不过启动发条的具体操作要在エクメ一ネ的研究设施中进行。最后将这些情报告诉リベリュ一并收取报酬。

任务101	ファレナのわがまま
委托人	ファレナ
接受地点	モスマンの村

ファレナ称想要27个“骨”，骨可以从ブシュクロン冰穴中的スノ一サ一ベル身上获得。接着按照ファレナ的要求前往道具屋将骨制作成“强化スコップ”，将9个强化スコップ交给ファレナ便可。

任务102	いじわるファルファラ
委托人	ファルファラ
接受地点	モスマンの村

心情不好的ファルファラ打算刁难一下主人公，她让主人公搜集1个モスマンドクロ（ステノン荒野挖掘）、2个沙ネズミの毛（ステノン荒野的スナアゴネズミ掉落）、2个ワニレオンのキバ（ステノン荒野的ワニレオン掉落）、1个モスマンの古糸（ステノン荒野挖掘），接着将这些素材带到饰品店制作成“どくろのくびわ”交给ファルファラ。

任务103	虫ケラの王
委托人	ウエトゥム
接受地点	モスマンの村

凶恶的ウェトゥム命令主人公将一个小袋子交给旁边的ファレナ，不过ファレナ却不愿意接受。将情况告诉ウェトゥム后再次与ファレナ交谈，ファレナ提出让主人公去找她失踪的弟弟。前往エクメーネ，在最深处的大发条那见到了ファレナ的弟弟クリサリデ，不过他却称自己现在还有事要做，因此暂时无法回去。最后回去向ファレナ报告便可。

任务104	ふるえる島
委托人	エフィメラ
接受地点	モスマンの村

エフィメラ感到小岛正在晃动，她怀疑小岛可能正在下沉，希望主人公调查一下。与一旁的黑衣男子ウェトゥム对话得知岛振动是因为出现了一个巨型怪物，回到エフィメラ那将此消息告诉她。

任务105	ゴミタメのそうじ屋
委托人	エフィメラ
接受地点	モスマンの村

得知岛上有巨型怪物，エフィメラ希望主人公能将其消灭。从村上方的出口前往ステノン荒野，一直向北走到荒野的最深处就能遇到BOSS。这个BOSS共有3种形态，第一种形态移动速度缓慢，用枪可轻松解决。BOSS进入第二种状态后会使用圆形的飞行道具进行攻击，近距离很难躲开，BOSS使用之前会全身颤抖一下，见到时立刻跑到远处便可。最后一种形态则会增加一种带追踪能力的光弹攻击，不过并不难躲。成功消灭BOSS后去エフィメラ那报告。

任务106	プランタをもとめて
委托人	エフィメラ
接受地点	モスマンの村

主人公打算前往下一个小岛进行调查，不过却不知道具体位置。接受任务后前往ヘーシュコン岛找长老のビン，接着再与长老一旁的マル对话就能得知新岛的位置。

完成第106号任务后アィディオン岛出现。

アィディオン岛

任务107	ごうよくエフィメラ
委托人	エフィメラ
接受地点	モスマンの村

エフィメラ称主人公从她那得到了不少情报，是时候报答她了。她要求主人公收集5个マグネストーン、5个キカイジュ以及10个发条の部品，前两个可在エクメーネ挖到，而发条の部品则可从レイオンの森的BOSS身上获得。



任务108	こごえるなかまえ
委托人	リアースカ
接受地点	プランタの村

得知植物种族的伙伴ポーチカ正独自呆在冰冷的プシュクロン岛，由于长期呆在寒冷的环境中对植物种族的成长并不好，因此リアースカ希望主人公能带5个“しゃくねつ岩”给ポーチカ。这个道具可以在沙漠遗迹中挖到。

任务109	ひよくなつち
委托人	シェーミア
接受地点	プランタの村

听说主人公去过レイオン岛，シェーミア希望主人公能在レイオン岛的森林中挖出5个“ノーマルクレイ”，并交给クセロン岛的プラール。完成任务后回到找シェーミア收取报酬。

任务110	フンもとむ
委托人	ビッチエニー
接受地点	プランタの村

为了植物的健康，ビッチエニー想要70个“なにかのフン”。なにかのフン可以在モニモン洞窟中的蝙蝠身上获得。

任务111	しずかな森
委托人	リアースカ
接受地点	プランタの村

リアースカ想要5个グリーンツリー，这种木材可以在へーシュコン岛的森林中挖到。

任务112	もっとひよくなつち
委托人	シェーミア
接受地点	プランタの村

シェーミア想要收集5个“ゆたかな土”给クセロン岛的プラール，这种土可以在へーシュコン岛的森林中挖到。

任务113	きえた人かわった人
委托人	ビッチエニー
接受地点	プランタの村

ビッチエニー希望主人公能替它传话给身在エクメーネ的好友。前往エクメーネ深处的大发条，找到研究员ストボー把ビッチエニー的话告诉它，接着就可以回去交差了。

任务114	フラワーず
委托人	ビッチエニー
接受地点	プランタの村

ビッチエニー想要送5个サザンフラワー给长老コーリニ，这种花可以在沙漠遗迹中挖到。收集完后向ビッチエニー报告，接着交到长老手上。

任务115	さけぶくさばな
委托人	ビッチエニー
接受地点	プランタの村

ビッチエニー称长老コーリニ有事想拜托主人公。与一旁的长老交谈，对方表示想要2个“发条ユニット”，这个可从ステノン荒野的敌人テラーアサシン身上获得。将道具给长老后它表示，亚美基亚群岛再过不久可能就要沉入海中，希望主人公能说服天使アニモーン让其拯救亚美基亚群岛。对话结束后从プランタの村左边的出口前往大发条，在这里能找到天使アニモーン，不过アニモーン也称自己无能为力……

任务116	みどりのひとから
委托人	长老コーリニ
接受地点	プランタの村

得知主人公曾去过へーシュコン岛，长老コーリニ希望主人公能替它送点东西过去。前往へーシュコン岛找到书虫マル，将东西交给マル后回去找长老报告。

任务117	ふるえる石
委托人	长老コーリニ
接受地点	プランタの村

为了不让亚美基亚群岛沉入海底，长老コーリニ打算再次启动各岛的大发条。按照长老的要求前往クセロン岛的大发条处，将一块特殊的石头交给游牧民。



任务118	长老のせおうもの
委托人	长老コーリニ
接受地点	プランタの村

为了重新启动大发条，长老希望能借助大家的力量，本次任务只要和长老周围的リアースカ、シェーミア以及ビッチェニー交谈便可，注意每和一人交谈后都要去找长老报告，任务结束后去向ビッチェニー收取报酬。

一切都准备就绪了，最后要做的就是前往エクメーネ，找到藏在那儿的装置。进入エクメーネ后一直向北前进，注意途中有大量的敌人，多带些补给。在最深处可以找到发条启动装置，不过之前有一场BOSS战。本次的BOSS一共有三种形态，第一种形态的BOSS会无限召唤机器人杂兵，杂兵可以不用理会。第二种形态BOSS增加了大范围爆炸攻击，使用之前BOSS的手会向上举起，看到要立刻跑开，躲开爆炸攻击后就立刻冲上去反击吧。最后一种形态BOSS会使用乱射攻击，使用时BOSS前方的两个绿色装置会向前方飞起，看到时建议立刻跑到版边，否则距离太近很难躲。

最终，装置被成功启动，亚美基亚群岛的大发条再次运作……

任务119	めざめたあとで
委托人	フラダル
接受地点	フラダルの船

听说モニモン岛的チェルモン正在找主人公。前往モニモン岛，在村口见到チェルモン，对方称有一名叫ポーチカ的人正在找主人公。接着前往プシュクロン岛找到ポーチカ，结果ポーチカ又说是アィディオン岛的长老コーリニ在找主人公。找到长老后对方希望主人公能前往レイオン岛的森林，挖一个"白金のヤシの实"给它。成功挖到"白金のヤシの实"交给长老后，长老送给主人公一个"大ぞうふく石"，有了这个就能接受第120号隐藏任务了。

任务120	さいごのモンスター
委托人	长老コーリニ
接受地点	プランタの村

在持有大ぞうふく石的状态下便可接到此任务。长老コーリニ会让主人公前往各小岛与曾经交手过的BOSS再次战斗，这些曾败在主人公手下的家伙在这个任务中实力会大幅提高，成功将它们击败后就可以挑战アィディオン岛的隐藏BOSS——发条起源了。

玩后感



简单明了的系统让玩家可以轻松上手，武器技能以及敌人的设计都相当不错，若抛开薄弱的剧情不提，本作还算值得一玩。任务种类确实丰富，不过不少收集任务所需的素材掉落几率实在太低，害得玩家有时候为了完成一件任务得花几个小时去刷素材，当然，如果是制作强力武器的素材，掉落几率低倒还能理解。



硬件短消息

栏目主持 宇轩

忍不住搞了一个Xbox360改装记忆卡，附带了USB接口，连接电脑后可以将修改过的存档拷贝到Xbox360上。因为Xbox360的存档中含有玩家ID信息，所以还要将ID信息导出并写入新存档中。原以为操作复杂，但实际用起来挺简单。本来想也不敢想的《灵魂能力Ⅳ》全物品、《高达无双2》全技能等等轻松拥有，呵呵。只是目前网上的Xbox360存档文件实在太少了。下面让我们进入正题，看看最近有什么新掌机周边上市吧。

文 就爱360

NDSi握把





品名：ハンドグリップi
种类：握把
出品：CYBER
对应机种：NDSi
官方价格：未定

掌上游戏机的手感都平平，无论是PSP还是NDS，玩久了，手的虎口部位都会有酸疼的感觉。这款NDSi握把正是为改善玩家手感而推出的，与之前多次介绍的PSP握把一样，产品有两个突出的把手，方便游戏时把握。另外，产品背部充分利用了空间，玩家可以将游戏卡带和SD卡塞入其中。NDSi握把有黑、白两种颜色，供玩家根据需要选择，预计4月中旬上市销售。不过，产品重量为78克，会略微加重手的负担哦。

NDSL扬声器



品名：NDSL Speaker Stand
种类：电源
出品：CTA
对应机种：NDSL
官方价格：15.99美元

是否觉得NDSL两个小喇叭发出的音量小？对音质特别不满意？那你该买一款NDSL扬声器了。产品的外形像一个长方形的盒子，正好可以将NDSL卡在中间。通过产品两侧的大功率扬声器来改变NDSL的发声质量。产品还附带有支架，如果你喜欢用NDSL看电影的话，放在桌面上会感觉很舒服。

NDSL蓄电池充电器





品名：NDSL Retractable Rechargeable Grip
种类：充电器
出品：CTA
对应机种：NDSL
官方价格：22.99美元

NDSL的电池虽然可拆卸，但电池盖是用螺丝固定的，所以不能像PSP一样很容易地更换电池。对于经常外出的玩家来说，准备一款NDSL蓄电池充电器是很有必要的。产品为底座式设计，底座的宽度可以调节，内置了2600毫安的电池，可以为NDSL提供充足的电力。

PSP透明保护壳



- 品名：クリスタルクリアケース
- 种类：保护壳
- 出品：CAPDASE
- 对应机种：PSP-2000/PSP-3000
- 官方价格：1680日元

卡士登生产的周边质量一向不错，这款PSP透明保护壳再次验证了这点。产品采用合成树脂作为材料，能够很好地与PSP-2000、PSP-3000外形配合，做工十分细致。产品在左侧方向键、摇杆、右侧游戏按键以及电源插孔等附近做了镂空处理。保护壳完全透明，重量为40克，厚度在1毫米左右，不会影响玩家对PSP的操控感。考虑到很多玩家喜欢用PSP观看电影，厂商特别在背部设计了支杆，将支杆拉开，PSP就可以斜放在桌面上了。





PSP保护套装

- 品名：Alumor メタルケース
- 种类：保护壳
- 出品：CAPDASE
- 对应机种：PSP-2000/PSP-3000
- 官方价格：3150日元

如果你觉得上面介绍的PSP透明保护壳对PSP的防护还不够，那可以选择这款同样由卡士登出品的PSP保护套装。套装中包含了PSP-2000、PSP-3000用的灰色透明软套、黑色保护壳以及透明屏幕保护贴、黑色挂绳。使用时，先给PSP穿上灰色透明软套，将屏幕下方的音量调节键、HOME键等遮盖起来，再穿上黑色保护壳。软硬结合的方式更好地保护PSP不受伤害。保护壳背部也带了支杆，可以将PSP竖在桌面上。另外，穿上这两件衣服，PSP的体积会增厚2毫米，明显变得臃肿不少。PSP保护套装的售价是3150日元，比PSP透明保护壳要贵出近一半哦。







NDSi USB充电线

- 品名：リトラクタブルケ ブル for ニンテンド DSi
- 种类：电源
- 出品：CAPDASE
- 对应机种：NDSi
- 官方价格：980日元



既然PSP都能用USB接口充电，NDS为什么不行呢？配件厂商是无所不能的，通过这款名为NDSi USB充电线的产品，我们也能使用USB接口为NDSi充电了。NDSi USB充电线能够连接电脑USB接口，当然连接MP3等数码产品用的USB充电器也是可以的，毕竟现今USB口的充电设备非常多。产品使用了伸缩式设计，并且有5段位设计，全部缩短后只有不到10厘米的长度，方面携带。使用NDSi USB充电线为NDSi充满电只要2小时左右，充电速度蛮快的。





栏目主持 乌冬

NO.01

掌机市场扫描

说起最近最火的游戏，当然非《街霸4》莫属了，这款十年铸一剑的作品素质可是相当高的，每次办公室一有人打就都会被围得水泄不通，身为《街霸》伪非，乌冬当然也要凑一下热闹啦，结果嘛，当然是每次都被人打得找不着北……好，闲话就说到这，下面就继续让我们来关注一下最近的掌机市场行情吧。



德科 北京

PSP在某种程度上已经不再是单纯的便携数码娱乐工具，而是渐渐成为了让使用者难以割舍的随身用品（相信买过两台以上PSP的玩家一定对此有很深的感受）。虽然PSP-3000的破解已经逐渐变成一种理论上的可能，但大部分想购入PSP-3000的人仍是抱着“等破解”的心态，所以对于商家来说，如何让消费者不断抱有“即将破解”的希望似乎已经成了比价格更加重要的交易筹码。近期北京市场上的黑色和银色PSP-3000依然保持在1250元左右，而白色主机价格开始与黑色、银色拉开距离，单机为1320元，这里面的原因有很大一部分是女性消费者对于珠光质地的白色主机情有独钟，而并非是主机本身的进货价格差异（所以说女人的钱比较好赚）。如果是购买艳光红和跃动蓝主机，则要在黑色主机的价格上再加100到150元。

春节后电玩市场上最让人意外的就是存储卡价格疯涨了，原本零售价140元左右的组装8G记忆棒在一周时间内涨到了180元，而且据批发商解释，涨价的原因并不是因为暂时性的运输困难，而是记忆棒生产厂商有意要在2009年提高售价，对于广大玩家来说这确实是个坏消息。并且坏消息不止一个，UMD游戏的走俏带来了价格的上扬，《MHP2G》等热门游戏相继涨到了300元，很是让人头痛。与此同时市场上PSP-2000已经完全由“换壳机”接管，零星的出货、高昂的价格（单机批发价在1850元），购机本身已经变成了“勇敢者的游戏”。

NDSi市场依然是波澜不惊，EZVi，R4i等主流烧录卡表现稳定，加上TF卡一直以来都是以行货为主，因此玩家在购买时并不存在什么风险，价格方面全套1750元基本可以接受。



沈朗 广州

广东有句俗话叫“一节淡三墟”，意思是一个大型的喜庆节日过后，商家必定迎来一段经营的平淡期。2月下旬广州电玩卖场的人流相比起节后明显回落，各大商家也迎来本年度的首次淡季。

由于破解技术迟迟未有进展，PSP的情况就像回到了当年主机刚上市的时候，主机加上一到两款正版游戏的组合成了购买PSP时的主流配置。使用了TA088_V3主板不能破解的2000型PSP由于货源充足，银、紫、薄荷绿、



雏菊蓝都在1030元左右，又再一次刷新了PSP的低价纪录。PSP-3000方面，三种基本色的差价不大，在1240元左右，而新推出的艳光红和跃动蓝的价格也已经慢慢降到1280元附近。在笔者走访的过程中发现，发现部分商家又将

“差异性”这张牌打出来抛货或牟利，这次非“地区或质量差异”，而是“主板差异性”。众所周知，3000型PSP面市以后，SONY官方就逐步减少直至停产2000型PSP，但不少商家都认为2000型还有戏，所以在停产前囤了不少货，等待破解后卖个好价格。可事实正相反，在无破解优势的情况下，人们的视线正慢慢转向硬件性能更出众的PSP-3000型。感觉势头不对，现在商家们就纷纷把手头的存货抛出市场，所以就导致了今天TA088_V3主板PSP-2000价格崩盘的局面。为了能向消费者推销这些不能破解的PSP-2000，部分商家就以“2000比3000好破解”、“2000会比3000先破解”这样的话来误导消费者，其实TA088_V3型主版的2000型和使用TA090主板的3000型在加密设计上如出一辙，所谓的“2000比3000好破解，破解快”之类的不负责言论纯粹是商家的销售手段，是没有任何根据的。所以在预算充足的情况下，笔者建议读者们尽量选择功能较全的3000型PSP，而预算有限的朋友们选择价格更便宜的PSP-2000也不失为一个好决定。

NDSi烧录卡市场百花齐放，除了R4i没货外，AK2i、TTi、EZVi等品牌大量出现在商家的柜台里，并且价格也可以接受，买家可根据自己的实际需要进行选购。在烧录卡和任天堂春季几个大作的推动下，NDSi的出货量大增，黑、白两色分别报1355元和1370元，据一个和笔者相熟的小工透露，最近NDSi的销量已跟PSP基本持平。



节后的电玩市场一下子冷清了许多，学生、上班族都进入了正常的学习和工作作息，为新的一年而努力。

虽然迈入新一年，可是PSP-3000的破解依然是没有太大的起色，关于破解的消息也是众说纷纭，什么版本都有，让还在等待破解的玩家犹豫不决。因为没有新的破解消息刺激，最近西安电玩市场的PSP-3000价格稳定，三种基本色都在1250元，而新推出的跃动蓝和艳光红价格则分别是1350元和1380元。

反正是都没有破解，如果下了决心玩正版的话，也可以考虑那部分使用了不能破解主板的PSP-2000，根据业内人士的消息，最近这部分PSP-2000的价格还会有所下跌，目前已经跌到了950元。但如果想买破解机器的话，现在就只能选择翻新机或换壳机了，而且主机价格随便都要2000元以上。

记忆棒方面，因为各种各样的原因，8G极速和8G MARK2的价格突然上涨，8G极速已经涨到了180元，8G MARK2也要150元，而16G MARK2仍然为320元。

NDSi的价格没有太大的变化，黑、白两色价格均是1450元。如果买NDS仅为了玩游戏的话，NDSL是完全够用的，而且价钱方面也要实惠一点，现在市面上除了行货iDSL以外还有韩版的NDSL，价格比行货更加便宜，仅为890元，配上烧录卡一套只要1050元。

各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP（3000型）	PSP（2000型）	iDSL	NDSL	NDSi	MSD（8G）	MSD（4G）
广东广州	沈朗	1240	1850	995	975	1380	125（HG）	90（HG）
广东深圳	久圣电玩	1280	2000	1100	1050	1460	130（M2）	70（M2）
北京	绿洲电玩	1250	1980	1020	1060	1480	180（M2）	120（M2）
陕西西安	快乐多电玩	1250	—	1000	—	1450	150（HG）	—
安徽合肥	顶点电玩	1180	1800	1050	880	1400	120	50
哈尔滨	鑫星电玩	1200	1490	1030	800	1400	140	80
福建厦门	快乐多电玩	1250	—	1080	990	1450	170（HG）	110（HG）
浙江杭州	江城博晶电玩	1350	1500	—	1000	1400	150	60
山西太原	逸豪电玩	1300	—	—	1050	1450	250	150



玩转NDS VOL.44



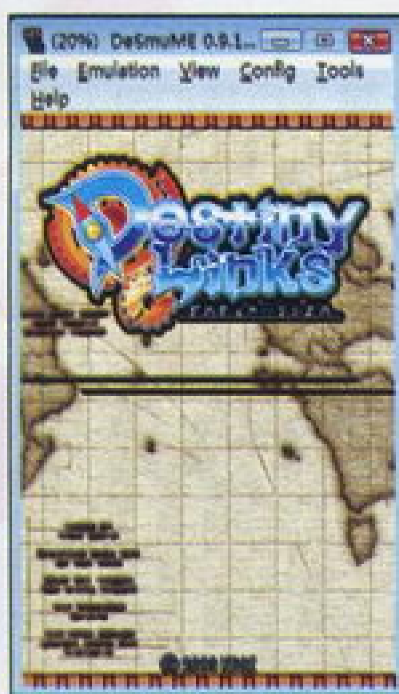
文 小超 编 宇轩

NDS软件学院

元宵节前的气温一度升到了20度，让人感觉春天来了。没曾想，几天后温度又骤然下降到了个位数，并伴有小雨。如此的天气变化，实在让人吃不消啊。下面先一起看看元宵节前后NDS软件业发生了哪些大事。

软件新闻

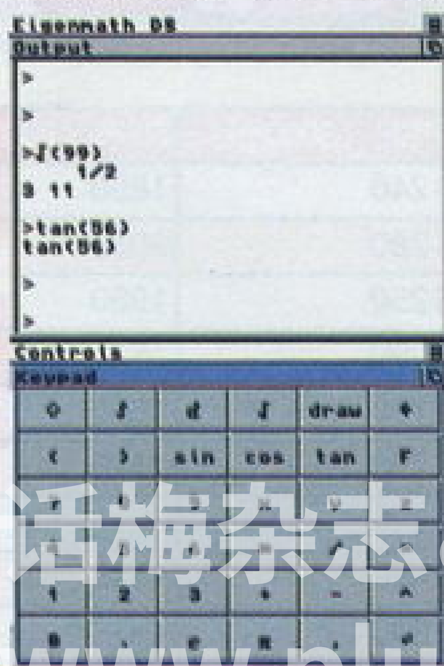
DeSmuME新版发布



电脑上的NDS模拟器于2月8日发布V0.9.1版。新版加入了精灵图层渲染，修复了标题渲染的错误，改进了存档功能，支持了麦克风，加入了金手指系统，更好地支持马赛克效果，解决了在Windows Vista系统下运行无法调节画面尺寸和旋转画面的问题。试着用新版运行了近期发售的几个游戏，其中《马里奥和路易RPG3》可以运行，但贴图错误，角色无法显示，不能正常游戏；NGBI的《命运之链》的运行速度还不错，贴图也正常，游戏开始的片头动画播放流畅，但声音断断续续，进入游戏后声音正常；运行最完美的莫过于《桃太郎电铁DS东京和日本》，基本能全速运行，贴图和声音都无问题，能够正常游戏。

EigenmathDS新版放出

NDS用计算器软件EigenmathDS于近日放出V1.0版。新版支持数学图形绘制，能够放大文字，新增了脚本模式和功能菜单。EigenmathDS可不仅仅是普通计算器那么简单，它可以进行各种函数运算，还能够绘制函数图像，即使大学生学习高等数学也能用上。EigenmathDS采用窗口式设计，每个窗口代表不同功能，用户可以直接通过切换窗口进入不同功能。按十字键的上、下能够滚动屏幕，按十字键的左、右则可以查看历史命令，按START键能放大、缩小文字，按B键切换到图形模式，按Y切换到脚本模式，按X键切换上、下屏。为方便大家使用，作者还准备了详尽的PDF格式使用帮助，有兴趣的读者可以看看。



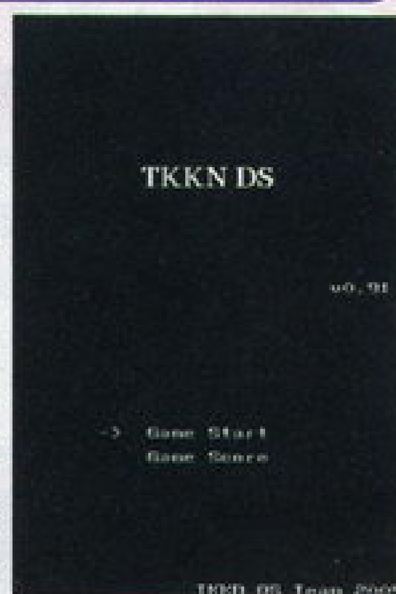
UA Paint新版公开

NDS上的绘图软件UA Paint于2月10日推出V1.15版。新版解决了在部分烧录卡上保存文件崩溃的错误，清理了不必要的程序代码，解决了绘制圆形抖动的问题。几经更新，UA Paint已经成为NDS上最强的绘图软件。软件提供了铅笔、橡皮、油漆桶等多种绘图工具，可以让玩家绘制出漂亮的图画。另外，软件的开头已经更换了标题动画，动画播放完毕后，用户需要点击触控屏才可进入绘图界面。



《特训99 for NDS》发布

国人制作的NDS上考验玩家敏捷度的游戏《特训99 for NDS》于2月9日发布V0.9版。新版中加入了分数排行榜以及怀旧型背景音乐。游戏的创意很简单，玩家要操控飞船躲避如雪花般漫天飞舞的子弹。游戏时用NDS的十字键移动飞船，按A、B、X、Y键暂停。如果被子弹击中则Game Over，下屏会显示玩家坚持的时间以及出现的子弹数量，然后可以通过虚拟键盘输入昵称将分数保存下来。接着上屏出现分数排行榜，按B键返回主界面，按X键重新游戏。



《Fate/Stay Night》新版推出

由anoNL、星组成员Tales等人汉化的VNDS用小说《Fate/Stay Night》于近日再度发布V0.9.8版。新版基于VNDS的V1.4.2版本制作，阅读过程中基本无死机情况发生，并加入了淡入淡出效果；修正了上一版本转码过程中出现的若干错别字以及乱码错误和换行错误；加入了PS2版中新增的背景音乐；标题画面和音乐会随游戏进度的进行而改变；由于字库限制，将“妳”替换为“你”，替换了部分拟声词；添加了Extra模式，目前包括ULW和结局欣赏；修正部分图片的显示问题并重新制作了语音包。



《Fate StayNight》是日本TYPE-MOON于2004年发售的多媒体小说，有着精美的人设和不错的故事情节。使用时，我们需要配合VNDS多媒体电子书软件阅读，可以选择支线，并配有图片和音乐，可以说是一部文字冒险游戏。这次的版本中三条主线所有的良好结局均能正常进入，用户将三条线五个结局通关后会出现Extra模式。小说文件分为无语音版和语音版，语音版的容量高达600MB。大家可以去星组网站下载，网址是http://www.starteams.cn/viewthread.php?tid=15015。

软件学院

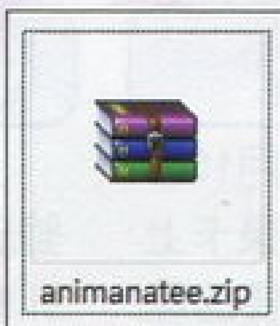
自己制作动画 Animanatee使用教程

软件名称：Animanatee
软件作者：Deku
最新版本：V1.3b
相关网站：http://deku.gbadev.org

春节期间电影《喜羊羊与灰太郎之牛气冲天》的热映，再度引起了大家对动画片的关注。不仅是小朋友，很多大人也涌进电影院去寻找童年的梦想。相信不少人都曾有过自己制作动画的冲动吧。其实，制作动画是非常简单的事情。NDS的Animanatee就是一款专门制作动画的软件。Animanatee提供了多种色彩供用户选择，并支持双图层，还可以将动画导出为通用的AVI格式。下面让我们一起看看软件的具体使用方法吧。

安装

1 将本书附带的《口袋光环》光盘放入电脑光驱中，在光盘内“实用软件/NDS”目录下找到Animanatee.zip文件并将其解压缩到电脑硬盘。



2 解压缩后会得到名为Animanatee.nds的主程序文件，将其拷贝到烧录卡内存或存储卡的根目录中。



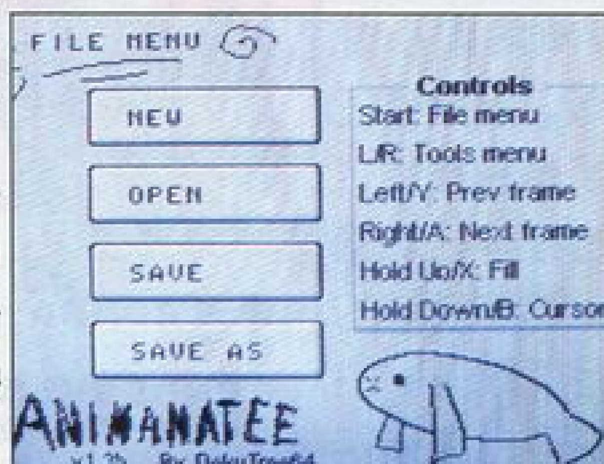
快速上手教程

1



打开NDS，找到Animanatee程序并运行。

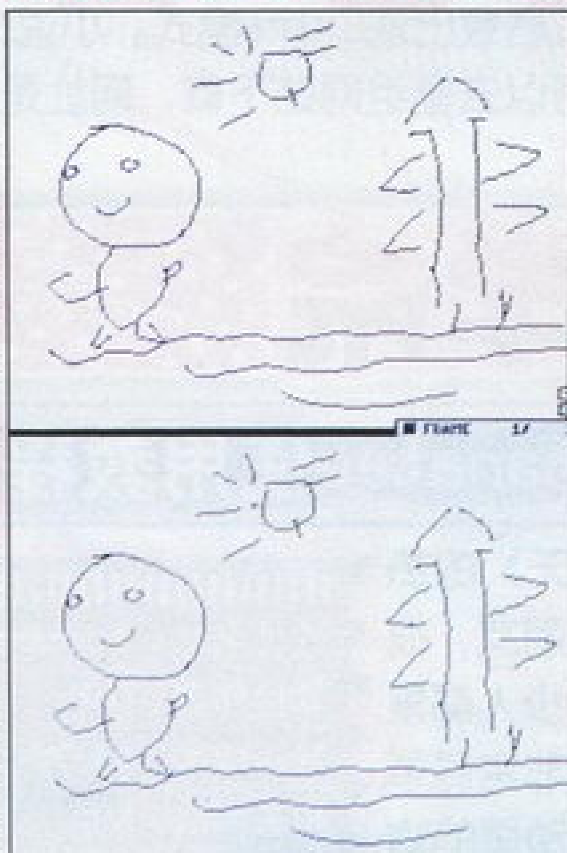
2



首先进入Animanatee的主界面，点击触控屏上的按钮进行操作。

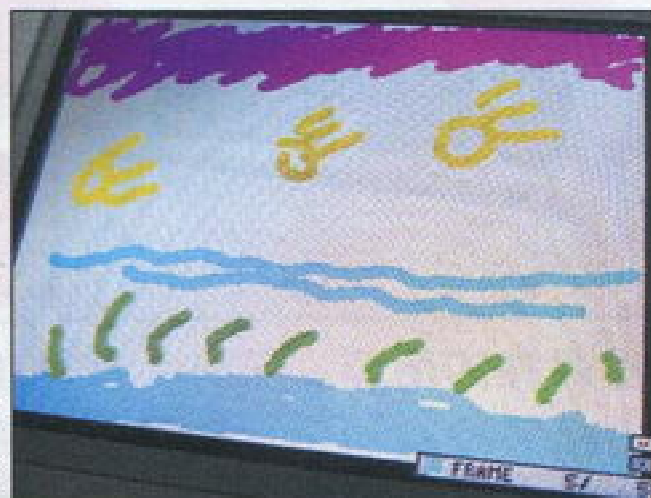
英文	说明
New	建立新文件
Open	打开文件
Save	存储文件
Save As	文件另存为

3



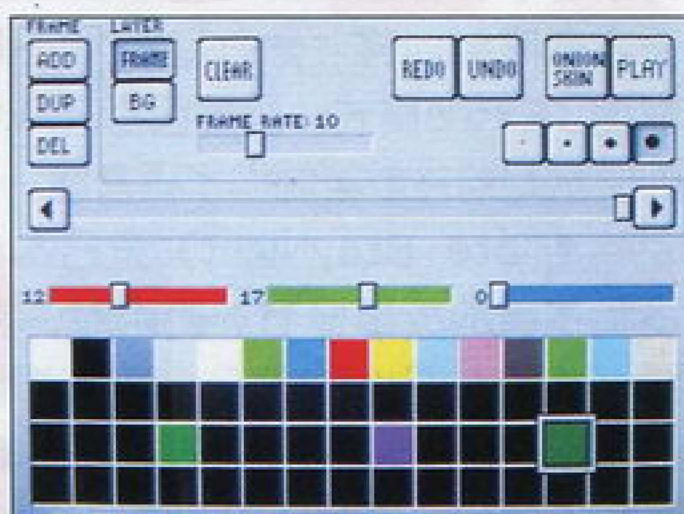
点击New按钮建立新文件，进入画布。此时NDS上屏、下屏会显示空白画布，用户可以直接在触控屏上绘图。Animanatee并非有两块画布，上、下屏的画布为同一块，用户在下屏绘图，上屏会同步显示图形。

4



动画中的人物能动起来，靠的是人的视觉残留，将多幅静止图片快速播放，就会形成动画了。Animanatee也是利用了这个原理，所以用户要一帧一帧地将图片绘制出来，然后连成动画。在绘制完一帧图片后，按方向键的右或A键可以跳到下一帧画布，上屏的右下角会显示当前帧和总帧数，比如1/3就是共有3帧图像，当前在第1帧图像。

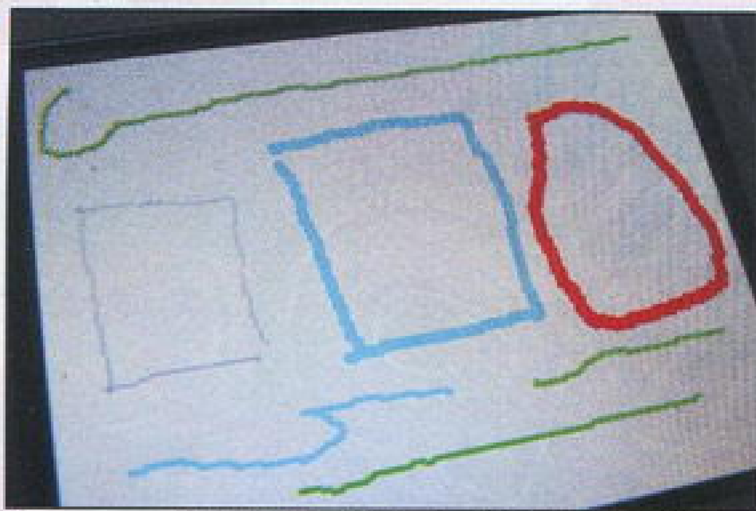
5



按住L或R键不动可以调出系统菜单，通过下方的调色板改变画笔的颜色。调色板的最上面一行是常用颜色，下方三行黑色的方格则留给用户自行定义颜色。选中任意一个黑色方格后调节调色板上方的RGB滑杆，通过赋予红色、绿色、蓝色不同数值来获得不同的颜色。系统菜单中还提供了清除图像、播放动画等多种功能。

英文	说明
ADO	增加一帧
DUP	复制当前帧
DEL	删除当前帧
Frame	切换到前景图层
BG	切换到背景图层
Clear	清楚当前图形
Redo	重复上一步
Undo	撤销上一步
Onion Skin	显示前一帧图形
Play	播放动画
Frame Rate	调节帧率

6



Animanatee提供了四种不同粗细的画笔，默认为最细，可以在系统菜单中直接选择。

7



对于制作动画来说，经常需要前后帧的图片相似或一致，Animanatee也提供了相应的工具。系统菜单中点击DUP按钮可以将当前帧的图像完整复制到下一帧，不做任何变化。点击Onion Skin按钮，则可以在当前帧上显示前一帧图形，但与DUP不同，图形不会复制到当前帧来，而是为用户提供描绘的模板，用户在上一帧图形的基础上绘制当前帧的图形。

8



Animanatee支持双图层，也就是所谓的前景和背景图层。在系统界面中，通过点击Frame和BG按钮来切换两个图层。用户可以将场景绘制在BG图层中，将角色绘制在Frame图层中。注意两个图层中的图像互不干扰，如果想清除或者修改图像，必须切换到对应图层。当然，将图像都绘制在一个图层中也是可以的。

9



系统菜单中可以点击Play按钮来观看动画播放效果，还能通过Frame Rate来调节播放速度的快慢，数值越大，速度越快。

10



绘制完成后，按START键回到主界面，点击Save按钮可以将动画文件保存下来。Animanatee一共提供了12个存储档位，直接点击档位即可保存。已经保存有文件的档位会显示为粉红色。点击右上角的Export AVI按钮则可以将动画输出为AVI格式，方便在电脑、MP4等设备上播放。

一帧帧地绘图是件很麻烦的事情，但只要你有耐心，并且画工足够好，用Animanatee就能制作出精美的动画来。

朋友买了一部名为“丁果”的国产掌机，拿过来研究了一下，和想象中的不同。产品的做工细致，外观有点NDSL的感觉，界面则仿照PSP的XMB，用的是2.8英寸的QVGA分辨率TFT液晶显示屏。“丁果”掌机除了能玩厂商自家游戏外，还能玩FC、SFC、MD、GB、GBA、CPS1、CPS2、MVS等机种的模拟游戏。能当模拟大全机，这便是产品最吸引人的地方，而且还支持电视输出。有点心动了，购买这么个东东用来怀旧还是不错的。

玩转PSP VOL.44



PSP软件学院

文 C.H.1. 编 宇轩

翻看超市海报，无意中发现了售价399元的MP4的促销广告。这款MP4产品也有着4.3寸的大屏幕，还能播放RMVB。想想2005年的时候，PSP以不到2000元的价格成为最具性价比的掌上影音播放设备。如今斗转星移，眼看大屏幕多功能的MP4纷纷摔价到500元以下。想必PSP的售价已经大大高于成本，索尼早已盈利了吧。下面看看近期的PSP软件新闻。

破解

MVSPSP新版发布

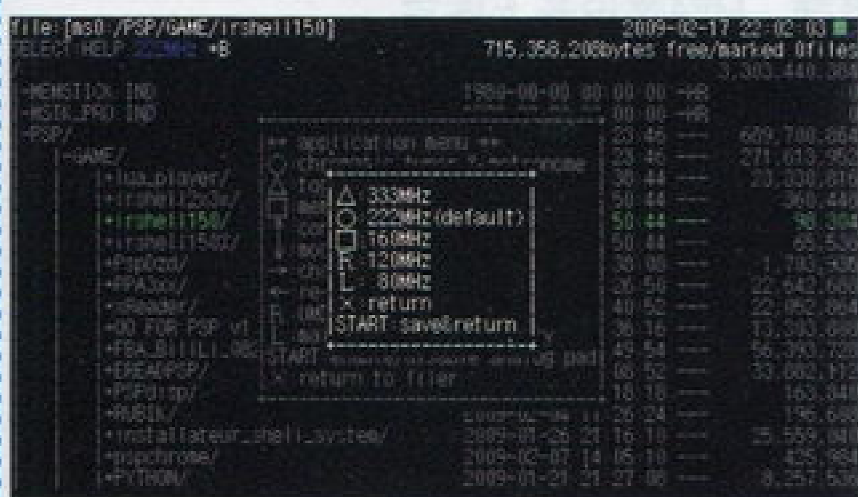
PSP用MVS基板模拟器MVSPSP于2月14日发布非官方改版。新版增加了金手指功能，用户可以在游戏中使用各种金手指代码轻松过关，还加入了对Universal BIOS V2.3的支持。针对PSP-1000和PSP-2000，软件发布了两个版本，玩家要根据机型选择。模拟器对固件版本也有要求，需要运行于3.71 M33以上版本的系统上。

NEO GEO
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM



自制软件

PSP Filer新版放出



PSP用文件管理软件PSP Filer于2月16日发布V5.9版。新版加入另外文本行编辑器，可以浏览UTF-16编码的文档，修复了复制窗口中无法将光标移动到新建文件夹的错误，解决了保存时显示错误信息的问题，改进了虚拟键盘。PSP Filer的第一版发布于2006年1月份，迄今已有3年的历史，可算是长寿软件。PSP Filer马上要迎来V6.0版，期待作者能带给我们惊喜哦。

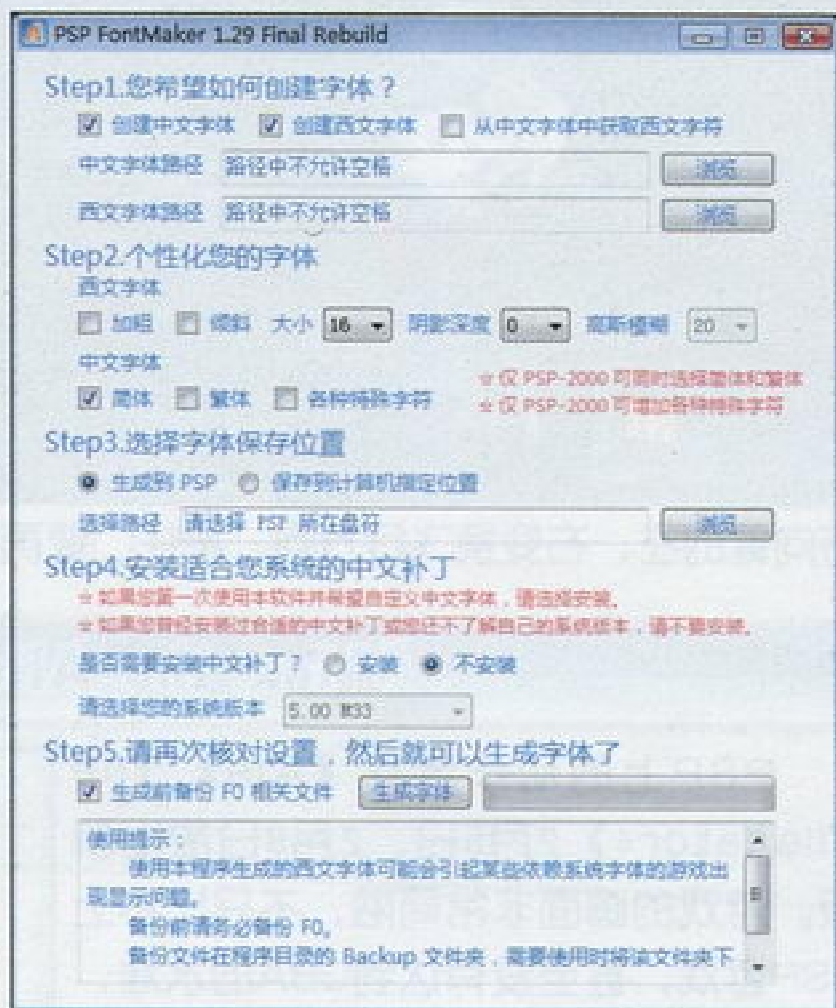
模拟器

Ultimate PSPTube新版公开

PSP用在线视频软件Ultimate PSPTube于2月5日发布V1.9版。新版加入了对StreetFire、Current两家国外视频网站的支持；修复了TNAFlix网站变动后引起的脚本错误；解决了YouTube中无法显示搜索结果的问题；修正了xHamster网站中视频停止播放后引起的脚本错误；解决了Muchosucko网站中部分视频无法播放的问题；修复了Pornhub、YouTube、Muchosucko三家网站中视频列表只能显示第一页的错误。Ultimate PSPTube已经能够播放30余家网站的视频，其中包括大名鼎鼎的YouTube、Google Video还有国内的土豆。这些网站上的视频非常丰富，有网友自制的短片还有MTV以及电视、电影等等。有了Ultimate PSPTube，就把PSP变成了一台永远不缺内容的在线视频播放器。



PSP FontMaker新版发布



电脑上的PSP用字体更换软件PSP FontMaker于2月4日发布V1.29最终版。新版修正了打补丁错误并解决了备份方面的错误。PSP FontMaker的傻瓜式设计大大方便了玩家，可以很容易地将电脑中的字体放到PSP上使用。注意，软件使用上对于PSP-1000和PSP-2000是有区别的，只有PSP-2000才能同时选择简体字和繁体字并增加特殊字符。如果是第一次使用的话，要记得安装中文字体补丁。

PSP Video Converter新版公开



电脑上的视频转换软件PSP Video Converter于2月14日推出V3.5版。新版加入了预览选项能显示当前正在转换的视频；在优先处理文件列表中加入了暂停功能；为字母加入了VobSub过滤；可以隐藏或显示视频转换设置，默认为隐藏；改进了界面布局。虽然视频转换软件的种类多多，但PSP Video Converter为PSP做了特别的优化，更适合PSP用户使用。

《Asterz》新版发布



PSP上的射击游戏《Asterz》于2月16日发布V1版。本版本中，玩家可以任意选择两艘飞船，并加入了3D渲染游戏模式共有三个，能够使用的武器则有四种。游戏中玩家要操纵飞船击落太空中的陨石。游戏为固定场景，背景是旋转的地球，右上角显示战场地图，其中黄色为我方飞船，红色为陨石。按方向键的上、下控制飞船前进、后退，按方向键的左、右变换飞行方向，按住□键再按L、R键变更武器，按×键发射子弹。

《Alex the Allegator 4》新版公开

PSP上的动作游戏《Alex the Allegator4》2月5日、2月6日放出新版。游戏的画面非常简陋，不只比不上PSP游戏，甚至没有达到GBA的水准，好像是GB时代的东东。但是看到那马赛克般的画面还挺有味道的。游戏情节很简单，玩家扮演小鳄鱼越过重重关卡救出自己的伙伴。用方向键控制鳄鱼行动，按×键跳跃，像马里奥一样，小鳄鱼跳到敌人头上可消灭敌人。2月5日放出的版本画面为黑白，2月6日放出的版本画面则变为彩色，内容一致。如果你怀念GB就玩前一个版本，怀念GBC那就玩后一个版本吧。



《Rubik's cube PSP》新版推出



PSP用益智游戏《Rubik's cube PSP》于2月4日发布V1.3版。新版在屏幕右上角会显示方块的旋转次数；加入了返回上下颠倒状态的控制。游戏与流行世界的儿童玩具魔方是一样的玩法，玩家要控制魔方旋转，直到所有表面均为同一颜色。游戏采用3D立体方式展现魔方，按十字键分别能控制方块向上、下、左、右旋转，按△、×、□、○键则可以控制方块最上一行、最下一行，最左一列、最右一列旋转，按R键控制方块顺时针旋转，同时按住L和START键三秒以上可以将方块变为所有表面均为同一颜色的状态，按START键三秒以上则可以打乱方块颜色。

这液晶电视的价格掉得是越来越厉害了。现今市面上只要花2600元就能买到一台国产32寸的液晶电视。想想一年前，同类产品的售价还在4500元以上，如今同样的价格可以买到42寸的产品，大了整整10寸，还是Full HD的。42的尺寸，玩PS3、Xbox360就足够了。液晶电视普及脚步在加快，想买次世代游戏机的朋友可瞅准了，价格合适了就下手哦。

文 格兰霍特团长 编 雷伊 美编 澄香

世界传说 光明神话2			
テイルズオブザ ワールド レディアントマイソロジー2			
PSP NBGI	RPG	2009年1月29日	日版
1人	5200日元	无对应周边	

斗技场心得

玩家在完成数个主线任务后即可前往斗技场内挑战，在斗技场中战斗后HP/TP会自动回复，不同的任务也会有人数、附加条件的限制，战胜一些强敌还可以得到很好的装备，而以下给出一些挑战前的注意事项，大家不妨作为攻关时的参考：

①再次挑战BOSS的任务：这类任务会在原有基础上附加上一些限制条件来增加BOSS战的难度，例如ロックワーム(2)就在原先的基础上附加了“最大HP和TP半减”的消耗，具体的条件可参照后表，该类任务只要在剧情中打倒该BOSS后即可出现。

②已经调查过的怪物再次讨伐：在游戏中打倒过该类怪物后会在斗技场增加再次挑战的内容，而部分怪物也需要完成特定的讨伐任务才会在斗技场出现。

③来自“《传说》系列”角色的挑战：该类任务必须在单挑任务中打倒过该系列作品的主角，例如《TOS》就要打倒ロイドオ会出现在斗技场中，而随机组合或者系列组合的任务则要完成与多个角色的战斗才能够令其出现。

④斗技场中《TOD》的コングマン和《TOD2》中的バルバトス会随机在玩家进行战斗时出现，第一次出现战败也不要紧，结束战斗后就可以在斗技场中自由选择了，而当コングマン乱入并我方战胜他后回到船内，他即可成为同伴。

⑤部分任务需要和一代的记录联动后才能够出现，例如“ビバトル テイルズ オブ”。

⑥部分强敌，例如ヴァルキュリア（女武神）和ゴールドナイト（黄金剑士）身上可以刷出很珍贵的绿装，根据难度的不同刷出装备的等级也不相同，难度越高刷出的装备越好，例如最高难度的ヴァルキュリア会刷出233级的绿装，该类任务的出现条件也是与斗技场的完成率有关，大约完成总挑战一半左右才会出现。



⑦斗技场的大部分挑战出现条件还和玩家的支线完成率有关，完成得越多出现得越多。

⑧斗技场中的特殊敌人，例如受付娘の挑战（女仆），ハイパーカエル（青蛙战士）等都会掉落对应的恶搞绿装，该类装备的数值很低，是恶搞和纯收集用的。

⑨单挑系的“《传说》系列”角色挑战可以从角色身上获得该系列的特殊武器，例如战胜《TOD》的スタン可以得到“ディムロス”，难度越高得到的概率越大，所附加的技能也越好。

极限打法

本作由于BOSS在连击中的硬直减少了很多，所以连击难度比起前一作要高出不少，不过本作还是存在几种无限连击或者保命连击的方式，比如下面所介绍的这些。

剑士

散沙雨→秋沙雨→魔皇刃

连击数比较高的连击技能，对付一些中型敌人可以达成无限连（需要控制得比较好，中途的间隔时间非常短，另外在墙角的作用比较明显），该连击还有一个好处就在于积攒OL比较快，在BOSS战中可以发挥很强的战斗力。

大剑士

幻龙斩→烈魔神剑→割破爆走击

算是安全性比较高的连击，控制好距离能够将敌人无限吹飞，包括斗技场最高难度的大部分单挑战都可以安全通过，多使用并且掌握好距离很关键。

海贼

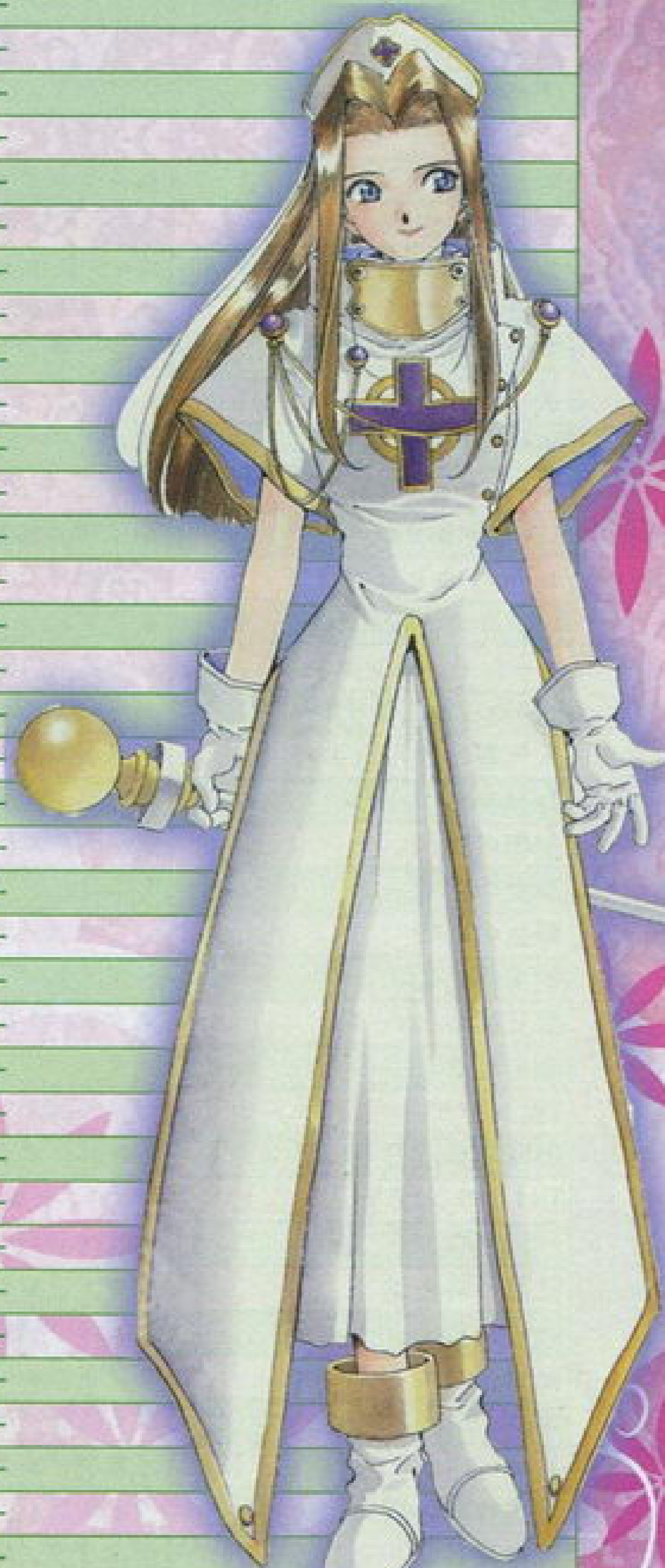
バイティングエッジ→アクアバレット→フェイクバレット

笔者个人认为目前最实用的无限连，使用起来难度低，对很多BOSS都能够直接连死，惟一要注意的就是连携中别忘了补充TP，一般BOSS不吃药TP是肯定不够的，单挑战中可以装备TP轻减等技能。

斗技场全任务列表

任务名称	挑战角色	参战角色	任务限制条件
挑战者あらわる！（1人）	随机乱入的4名敌人	1人	—
挑战者あらわる！（2人）	随机乱入的4名敌人	2人	—
挑战者あらわる！（3人）	随机乱入的4名敌人	3人	—
挑战者あらわる！（4人）	随机乱入的4名敌人	2人	—
ビバトル テイルズ オブ	ゼロス和ジェイド	2人	—
斗神.バルバトス	打倒斗神.バルバトス	4人	—
アイアム ア チャンピオン	斗技场的冠军コングマン	4人	—
ネガティブファング	4只ネガティブファング	4人	—
ネガティブファング(2)	4只ネガティブファング	4人	全员的HP和TP随时间减少
ネガティブファング(3)	4只ネガティブファング	4人	全员的HP和TP随时间减少/无法使用回复技能/无法使用道具
ロックワーム	BOSSロックワーム	4人	—
ロックワーム(2)	BOSSロックワーム	4人	最大HP和TP半减
ロックワーム(3)	BOSSロックワーム	4人	最大HP和TP半减/全员的HP和TP随时间减少
チャージトータス	BOSSチャージトータス	4人	—
チャージトータス(2)	BOSSチャージトータス	4人	我方角色给予敌人的全伤害减半/我方角色的全防御力减半
チャージトータス(3)	打倒BOSSチャージトータス	4人	我方角色给予敌人的全伤害减半/我方角色的全防御力减半/全技能和道具无法使用
ベヒモス	BOSSベヒモス	4人	—
ベヒモス(2)	BOSSベヒモス	4人	全员的HP和TP随时间减少
ベヒモス(3)	BOSSベヒモス	4人	全员的HP和TP随时间减少/最大HP和TP半减
アンキュラブルブ	BOSSアンキュラブルブ	4人	—
アンキュラブルブ(2)	BOSSアンキュラブルブ	4人	战斗开始时进入气绝状态/无法使用道具
アンキュラブルブ(3)	BOSSアンキュラブルブ	4人	战斗开始时进入气绝状态/无法使用道具/我方角色给予敌人的全伤害减半/我方角色的全防御力减半
ケイブレックス	BOSSケイブレックス	4人	—
ケイブレックス(2)	BOSSケイブレックス	4人	我方角色给予敌人的全伤害减半/我方角色的全防御力减半
ケイブレックス(3)	BOSSケイブレックス	4人	我方角色给予敌人的全伤害减半/我方角色的全防御力减半/全员的HP和TP随时间减少
フィアブロンク	BOSSフィアブロンク	4人	—
フィアブロンク(2)	BOSSフィアブロンク	4人	全员的HP和TP随时间减少
フィアブロンク(3)	BOSSフィアブロンク	4人	全员的HP和TP随时间减少/战斗开始时进入气绝状态/无法使用道具
リターナー	リターナー和シャドウガイスト各2只	4人	—

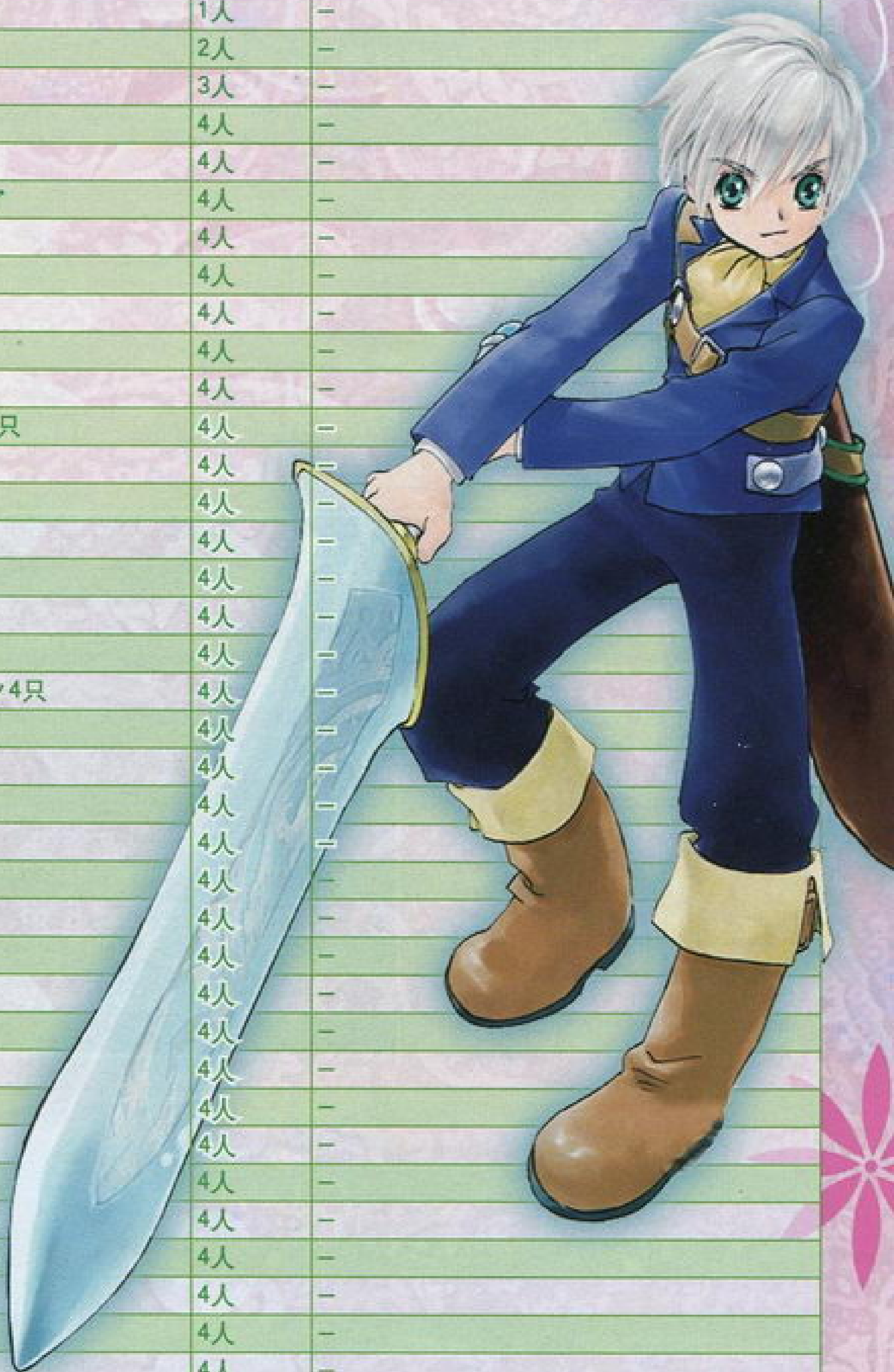
任务名称	挑战角色	参战角色	任务限制条件
リターナー(2)	リターナー和シャドウガイスト各2只	4人	战斗开始时进入气绝状态／无法操作角色
リターナー(3)	リターナー和シャドウガイスト各2只	4人	战斗开始时进入气绝状态／无法操作角色／全员的HP和TP随时间减少
ワイト	ワイト和シャドウガイスト各2只	4人	—
ワイト(2)	ワイト和シャドウガイスト各2只	4人	战斗开始时进入气绝状态／无法操作角色
ワイト(3)	ワイト和シャドウガイスト各2只	4人	战斗开始时进入气绝状态／无法操作角色／最大HP和TP半减
エンシェントライガ	BOSSエンシェントライガ	4人	—
エンシェントライガ(2)	BOSSエンシェントライガ	4人	全员的HP和TP随时间减少
エンシェントライガ(3)	BOSSエンシェントライガ	4人	全员的HP和TP随时间减少／我方角色给予敌人的全伤害减半／我方角色的全防御力减半
ティランピオン	BOSSティランピオン	4人	—
ティランピオン(2)	BOSSティランピオン	4人	全员的HP和TP随时间减少
ティランピオン(3)	BOSSティランピオン	4人	全员的HP和TP随时间减少／最大HP和TP半减
ユニセロス	BOSSユニセロス	4人	—
ユニセロス(2)	BOSSユニセロス	4人	全员的HP和TP随时间减少
ユニセロス(3)	BOSSユニセロス	4人	全员的HP和TP随时间减少／我方角色给予敌人的全伤害减半／我方角色的全防御力减半
デカラピアス	BOSSデカラピアス	4人	—
デカラピアス(2)	BOSSデカラピアス	4人	全员的HP和TP随时间减少
デカラピアス(3)	BOSSデカラピアス	4人	全员的HP和TP随时间减少／最大HP和TP半减
バルバトス(1)	バルバトス	4人	—
バルバトス(2)	バルバトス	4人	—
バルバトス(3)	バルバトス	4人	—
バルバトス(4)	バルバトス	4人	—
バルバトス(5)	バルバトス	4人	—
传说の剑豪	《TOP》的角色クレス	1人	—
爆炎の剑	《TOD》的角色スタン	1人	—
冷酷なる双牙	《TOD》的角色リオン	1人	—
王の威严	《TOD》的角色ウッドロウ	1人	—
最强の妹	《TOD》的角色リリス	1人	—
元王者の逆袭	《TOD》的角色コングマン	1人	—
极光の斗士	《TOE》的角色リッド	1人	—
优しき拳	《TOE》的角色ファラ	1人	—
绝对零度	《TOE》的角色セルシウス	1人	—
英雄をめざす者	《TOD2》的角色カイル	1人	—
天翔ける双剑	《TOS》的角色ロイド	1人	—
反逆の堕天使	《TOS》的角色クラトス	1人	—
神子と呼ばれて	《TOS》的角色ゼロス	1人	—
失われし心の战士	《TOS》的角色プレセア	1人	—
冰の中の炎	《TOR》的角色ヴェイグ	1人	—
钢铁の魔枪	《TOR》的角色ユージーン	1人	—
辉ける爪牙	《TOL》的角色セネル	1人	—
名门の剑	《TOL》的角色クロエ	1人	—
亲善大使	《TOA》的角色ルーク	1人	—
居合いの达人	《TOA》的角色ガイ	1人	—
冷酷な微笑	《TOA》的角色ジェイド	1人	—
悲壮なる战士	《TOA》的角色アッシュ	1人	—
目觉めし野生	《TOT》的角色カイウス	1人	—
静かなる炎	《TOI》的角色ルカ	1人	—
守りし剑	《TOI》的角色スパーダ	1人	—
少女の见の梦	原创角色カノンノ	1人	—
正义の剑	《TOV》的角色ユーリ	1人	—
ヒーロー＆ヒロインズP	クレス和ミント	2人	—
复活！夫妇漫才	チェスター和アーチェ	2人	—
剑と魔法と	クレス和アーチェ	2人	—
チームファンタジア(1)	クレス／ミント／チェスター	3人	—
チームファンタジア(2)	クレス／アーチェ／すず	3人	—
チームファンタジア(3)	クレス／ミント／チェスター／アーチェ	2人	—
チームファンタジア(4)	クレス／ミント／すず／アーチェ	2人	—
ヒーロー＆ヒロインズD	スタン和ルーティ	2人	—



任务名称	挑战角色	参战角色	任务限制条件
命运の好敌手	スタン和リオン	2人	—
血の运命	ルーティ和リオン	2人	—
最强の兄弟	スタン和リリス	2人	—
Destiny Families	スタン/ルーティ/リオン	3人	—
チームデスティニー(1)	スタン/フィリア/ウッドロウ	3人	—
チームデスティニー(2)	スタン/ルーティ/フィリア/リオン	2人	—
チームデスティニー(3)	スタン/ルーティ/ウッドロウ/リオン	2人	—
ヒーロー&ヒロインズE	リッド和ファラ	2人	—
永远の望乡	リッド/ファラ/キール	3人	—
チームエターニア(1)	リッド/ファラ/チャット/キール	2人	—
チームエターニア(2)	セルシウス/チャット/キール	3人	—
チームエターニア(3)	セルシウス/リッド和ファラ	3人	—
ヒーロー&ヒロインズD2	カイル和リアラ	2人	—
チームデスティニー2(1)	カイル/リアラ/ナナリー	3人	—
チームデスティニー2(2)	カイル/リアラ/ハロルド	3人	—
チームデスティニー2(3)	カイル/ハロルド/ナナリー	3人	—
チームデスティニー2(4)	カイル/リアラ/ハロルド/ナナリー	2人	—
ヒーロー&ヒロインズS	ロイド和コレット	2人	—
再对决！亲子鹰	ロイド和クラトス	2人	—
切なき片思い	ジーニアス和プレセア	2人	—
幼驯染	打倒ロイド/コレット/ジーニアス	3人	—
BEAT OF ANGEL	クラトス/ゼロス	2人	—
ヒーロー&プリマドンナR	ヴェイグ和アニー	2人	—
轰爆の魔枪	マオ和ユージーン	2人	—
チームリバース(1)	ヴェイグ/アニー/マオ	3人	—
チームリバース(2)	ヴェイグ/アニー/マオ/ユージーン	2人	—
ヒーロー&プリマドンナL	セネル和クロエ	2人	—
生まれし意味	ルーク和アッシュ	2人	—
ヒーロー&ヒロインズA	ルーク和ティア	2人	—
刀枪の餐宴	ジェイド和ガイ	2人	—
上官と部下と	アニス和ジェイド	2人	—
チームアビス(1)	ルーク/アニス/ティア/ガイ	2人	—
チームアビス(2)	ルーク/アニス/ティア/ジェイド	2人	—
チームアビス(3)	ルーク/ティア/ジェイド/ガイ	2人	—
ヒーロー&ヒロインズT	カイウス和ルビア	2人	—
ヒーロー&ヒロインズI	ルカ和イリア	2人	—
いじめっこ世にはばかる	イリア和スパーダ	2人	—
チームイノセンス	ルカ/イリア/スパーダ	3人	—
ヒーロー&ヒロインズV	ユーリ和エステル	2人	—
人气者はつらいよ？	クラトス和リオン	2人	—
2*3=∞	リオン/ロイド/スパーダ	3人	—
少年の部	ジーニアス和マオ	2人	—
少女の部	アニス/プレセア/チャット	3人	—
野生の咆哮	カイウス/ユージーン	2人	—
时を越えて	カイル和スタン	2人	—
御三家ヒーローズ	スタン/クレス/リッド	3人	—
亲の威严	スタン/クラトス/ルーティ	3人	—
2世コンビ	カイル和ロイド	2人	—
地狱の参观日	カイル/スタン/クラトス/ロイド	2人	—
T-1グランプリ	ファラ/セルシウス/コングマン/セネル	2人	—
一闪必中	チェスター/ナナリー/ウッドロウ	3人	—
红莲の斗士达	スタン/ルカ/マオ	3人	—
冰の微笑	ヴェイグ/イリア/ルーティ	3人	—
ヒロインズ	ミント/ルーティ/イリア/ティア	2人	—
ニュージェネレーション(1)	ルカ/カイウス/ユーリ	3人	—
ニュージェネレーション(2)	イリア/エステル/ルビア	3人	—
地狱の补讲授业	ジーニアス/ロイド/リフィル	3人	—
大剑狂舞	ヴェイグ/ルカ/カノンノ/フィリア	2人	—
オタオタの逆袭	オタオタ4只	4人	—
下克上	デカコパン和ミニデカパン	4人	—
大渔	ウオント3只和デカウオント1只	4人	—



任务名称	挑战角色	参战角色	任务限制条件
谜の巨大植物	デカブリ4只	4人	—
动く广告塔	クラブス3只和ドウラクラブ1只	4人	—
受付娘の挑战	受付娘1名	1人	—
亲子の挑战	受付娘2名	2人	—
亲子3代の挑战	受付娘3名	3人	—
ハイパーカエル	ハイパーカエル	4人	—
スーパーチキン	スーパーチキン	4人	—
ヴァルキュリア	女武神ヴァルキュリア	4人	—
ゴールドナイト	ゴールドナイト	4人	—
オタオタ讨伐训练	オタオタ4只	4人	—
キラービー讨伐训练	キラービー4只	4人	—
ウルフ讨伐训练	ウルフ4只	4人	—
デスシーカー讨伐训练	デスシーカー4只	4人	—
ネガティブプラント讨伐训练	ネガティブプラント4只	4人	—
タイラントタス讨伐训练	タイラントタス2只	4人	—
ラフレシアン讨伐训练	ラフレシアン4只	4人	—
ヘテロドクサ讨伐训练	ヘテロドクサ4只	4人	—
デスピーナイツ讨伐训练	デスピーナイツ4只	4人	—
ドレイク讨伐训练	ドレイク3只	4人	—
コリエンティス讨伐训练	コリエンティス4只	4人	—
ファイアアスピリッツ讨伐训练	ファイアアスピリッツ4只	4人	—
ラーヴァコレム讨伐训练	ラーヴァコレム4只	4人	—
グラスルーダ讨伐训练	グラスルーダ4只	4人	—
イエティ讨伐训练	イエティ4只	4人	—
ブラッサム讨伐训练	ブラッサム2只	4人	—
ジャバウォック讨伐训练	ジャバウォック2只	4人	—
テンプルバトラー讨伐训练	テンプルバトラー4只	4人	—
グレルホル讨伐训练	グレルホル2只	4人	—
ネガティブシザー讨伐训练	ネガティブシザー4只	4人	—
リヴァイアサン讨伐训练	リヴァイアサン2只	4人	—
ウドゴレム讨伐训练	ウドゴレム4只	4人	—
ウッドルーダ讨伐训练	ウッドルーダ4只	4人	—
サンドワーム讨伐训练	サンドワーム4只	4人	—
ガルムウルフ讨伐训练	ガルムウルフ4只	4人	—
キアノランティス讨伐训练	キアノランティス4只	4人	—
アーマードボア讨伐训练	キアノランティス4只	4人	—
ゲオブシティス讨伐训练	ゲオブシティス4只	4人	—
グザファン讨伐训练	グザファン4只	4人	—
グロスペルヴァ讨伐训练	グロスペルヴァ4只	4人	—



强力装备获得法

绿装

（1）绿装的入手途径相对蓝装要少一点，只能通过开箱子和打怪掉落，无法通过锻造获得。

（2）绿装的等级是最高的，目前已知最高的绿装等级在233级左右，绿装的能力和附加值也是所有特殊装备中最多的，一件绿装最多附带6个技能。

（3）绿装没有持有数的限制，所以不用担心一件绿装只能给一个角色装备，可以多次刷出同一件装备。



光明套装（黄装）

（1）完成与クラトス去地下都市迹的主线任务后即可在船上找他接到支线任务“レディアントへの扉”，之后前往マンダージ地下都市迹最深处“世界树の间”打倒BOSS“Rウォーリア”即可开启光明套装的系列任务，其中第一次完成后获得称号“辉ける光器”。

（2）完成第一次任务后再完成一定数量的支线任务，クラトス就会给予玩家相应职业的单挑任务。完成的方法同样是前往指定地点打倒“Rウォーリア”再回来与其对话就可以得到对应的称号和一个贵重物品（名字为XXX一式等），之后再前往仓库与“パニール”对话选择第4项“贵重品”就可以在仓库中取出来了（固定为LV55的套装，最多附带5个技能，难度对等级装备无影响）。另外回报任务的时候会决定装备的附加属性和技能种类，因此可以在这之前存档并使用“S/L大法”刷装备的能力与技能。

（3）当玩家取得了LV55的光明套装后会在机关室发生バルバトス的相关情节，之后完成一定数量的支线任务就可以在机关室接到再次讨伐“バルバトス”的相关任务（此时会有クラトス与ナナリー的相关对话）。第一次任务时“クラトス”会强制派遣，完成后还会再次接到讨伐任务，合计讨伐3次后就可以得到对应职业的LV144的光明套装，バルバトス的实力比主线流程中的有所上升，战斗时同样会在玩家使用道具时用秘奥义反击，连击屈死法依旧实用。



蓝装

（1）蓝装是获得途径最多的一种高级装备，例如使用生产技能，怪物掉落等。

（2）生产技能可以将普通的白装强化成蓝装，蓝装所附带的属性和技能数量同样也是强化时随机产生的，也就是说可以使用“S/L大法”来刷需要的技能。蓝装的技能最大附带5个，而且每种装备所能附带的技能种类是固定的，注意不要刷过头了。

（3）锻造时如果失败会附带负面技能，例如“武器性能-30%”等，等级越高的矿石锻造出的装备技能越好，技能附带数量也越多。另外需要注意120的矿石附带的技能通常都很极端，要不很好要不就很差，而其他矿石的锻造结果则比较稳定，使用时还是建议活用“S/L大法”，以免浪费珍贵的材料。

（4）宝箱中开出的蓝装根据玩家开启时使用的工具会有所区别，等级越高的工具开出的装备越好，而装备对应的称号和技能也可以提供珍稀装备的出现率。

（5）打倒怪物时掉落的装备种类是固定的，因此不要老在一种敌人身上刷装备，当然刷出的装备也是取得时随机决定属性的。另外难度对怪物掉落的道具影响很大，最高难度下掉落的装备通常等级和附带技能都要比普通难度掉落的好很多。



石化锤邪道升级法

由于难度的提升，本作对等级的要求也相应地提高了，游戏中角色的等级最高为250级，更改难度可以大幅度增加角色获得的经验，配合套装中的增加经验技能也能提升升级的速度。下面就让我们一起来看看培养角色的另类方法吧。

游戏通关一次后可以进入“世界树の洞”，迷宫内的敌人强度非常高，当然经验也相对高很多，通常没有200级左右的实力是无法在内存活的。不过将《TOS中》的コレット升到18级以后可以习得石化锤技能（コチハン），用这招打到敌人的话可以直接石化结束战斗，但经验照拿。推荐使用这招对付移动速度较慢的敌人（例如蜗牛型的杂兵），一次4个的话大约能有2W左右的经验，配合增加经验的技能升级速度非常快，到达55级后就可以去拿套装或挑战斗技场了。



隐藏迷宫

（1）通关一次即可出现隐藏迷宫，迷宫一共有16层，难度最低固定为ハード（就算你把难度调整为ノーマル也是无效的），里面的杂兵非常强，没有到150级以上外加一身套装的话进去基本等于找死（可以充分体验一把你是杂兵敌人是BOSS的感觉）。迷宫内的构造是随机的，每一层都有一个黄色的传送点可以传送至下一层（类似存档点的物体），位置同样随机。另外迷宫中只能前进无法回到上一层的，而且这里会出现一些在其他迷宫中没有出现过的怪物，想收集怪物图鉴的玩家一定不要错过。

（2）迷宫每到4、8、12层会随机出现主线流程中的BOSS，将其打倒后才能继续前进（能力比剧情中要强出数倍）。迷宫的最后一层由《TOP》的最终BOSSダオス把守，个人感觉实力反而没有之前的巨型BOSS难打，因为其人型状态很容易打出连击，用海贼的连击可以将其屈死。另外除了以上4个BOSS，バルバトス同样会在迷宫中随机出现，他的难度是所有BOSS中最强的（其实也就是不能使用道具），最佳的击破方法是配合魔法师将其打出硬直就能直接连击到死，虽然当其处于硬直状态时，玩家使用道具他暂时不会反击，不过为了保险起见，还是尽量避免使用道具来进行回复。

（3）迷宫中的杂兵或BOSS都会掉落233级的绿装，而使用高级钥匙并且装备“ヴァイキング”称号（海贼的光明套装称号）的话也可以使宝箱中绿装的出现几率大幅度提升。

（4）推荐想要挑战迷宫的玩家在等级144以上时再进入，刷到光明套装后可以先用手头上的道具去刷宝箱，虽然比较费时间但这也是最安全的方法了，因为没有强力的装备和等级的保证是无法在该迷宫中生存的（石化锤只能对杂兵有效）。打BOSS的话队伍内要有一名全职回复角色，例如《TOS》的リフィル或《TOT》的ルビア等，再搭配一名强力的魔法师，剩下的同伴则可以选择近战型角色，而战斗中先等魔法师放魔法后将敌人硬直就可以开始无限连，能连死就一定不要手软，不然最后一丝血被BOSS反击至全灭也是很有可能的。主角可以装备快速增加OL槽的技能和称号，魔法型角色以加快咏唱速度的技能为主优先装备，回复系角色专职回复和辅助工作，而秘奥义在BOSS战中可以发挥极大的作用，不过释放的话很可能打断连击，最好在BOSS快死的时候再释放。

继上辑的攻略，本次研究将为各位读者献上5条结局分支以及隐藏BOSS路西法的攻略方法，废话不多说，立刻进入正文。

女神异闻录 恶魔幸存者

女神异闻录 DEVIL SURVIVOR

NDS				
Atlus	S・RPG	2009年1月15日	日版	
1人	512Mb	5229日元	无对应周边	

DEVIL SURVIVOR 女神異聞録

文 胧月 美编 Juxi

角色选择和育成

本作中角色的最高等级为99，除主人公外其他角色的能力成长均是固定的，即升级后由CPU加点。下面先来看看各角色的能力特点。

各能力项相关	
力	物理攻击力、命中率
魔	魔法攻击力、防御力
体	物理防御力
速	附加回合发生率、战斗时的行动顺序、回避率

主人公

能力点数由玩家自由分配，从攻克难点BOSS的角度来说，最优先提高的为魔，其次为速，力和体数值只要足够装备“物理反射”技能即可。不过在3RD DAY跟ベル・デル交战时没有一定的力将陷入苦战，因此初期可加力，待ベル・デル战结束后专心提升魔和速。

アツロウ（木原笃郎）

物理系角色，力和体高，速一般，魔低。初期的“怒りの一击”配合先制技能“S的中の秘法”能快速消灭杂鱼。

ユズ（谷川柚子）

魔法系角色，魔高，速一般，力和体低。LV99时魔可达到上限值40，速也能以30的数值超越隐藏BOSS路西法，推荐培养。缺点是移动力只有3，在救援关、阻止逃跑的关卡中较为难用，可在队伍里配给一只灵鸟或妖兽弥补不足。

ケイスケ（高城圭介）

魔法系角色，魔和速高，力一般，体低。55的行动力能让其快速行动，适合救援关。体很低且到LV99时才达到16，前期必须装备耐物理或物理无效技能。

ミドリ（小牧翠）

魔高，体和速一般，力低。物理攻击和移动力比ユズ略强，不过只有在99级时速才能超越路西法。

アマネ（九头龙天音）

与ユズ相近的角色，同样移动力低，魔和体都值得信赖，缺点是速低，在战斗中后手居多。

カイドー（二阶堂征志）

行动力低，力和体极高，速低，魔则是全角色最低，不是特别喜欢该角色的玩家可不用培养。

ナオヤ（直哉）

魔高，体和速一般，力低。ナオヤ分支中ユズ和ミドリ都会离队，如果マリ存活且主人公按照魔系培养的话，那么ナオヤ的养成意义并不大。

マリ（望月麻里）

魔高，体高，力和速低，行动力很高，对物理和魔法两种攻击的抗性都很不错，是魔王路线中的顶级魔法系角色，缺点为很难发动附加回合。

ジン（神谷咏司）

能力与アツロウ近似，但力较低，不是很出众的FANS向角色。

イヅナ（飯綱ミサキ）

力、体、速高，魔极低，使用时注意做好魔法防御工作，HP和速比起アツロウ均有一定优势，适合作为物理特攻的角色。

ジャアクフロスト（邪恶雪人）

力和魔都很高，自动反射火炎和冰结属性魔法，弱冲击，需要装备冲击类的抵御技能。不过移动力、行动力都很低，泛用性不高。



LAST DAY 全分支攻略

ナオヤ、カイド-路线

万魔の王

在6TH DAY的19：30后选择ナオヤ或カイド—为谈话对象可进入该条路线。



9：00



战斗 **渋谷：アマネ**

胜利条件	击破所有敌人
败北条件	我方全灭

攻略 除了拥有Sテトラカーン的敌人外，其他的用物理和万能攻击就能轻松解决。需要注意的是对方小队大部分配有邪龙，且不会主动移动，如果我方没有魔王或邪龙增加射程，就要做好先白挨一次攻击的准备。本战结束后天使レミエル合体解禁。

BOSS情报

等级	种族	名字	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	技能
52	人类	アマネ	495	497	8	29	17	14	–	耐	耐	耐	耐	耐	メギド/万魔の乱舞/メディアラハン/全门耐性/胜利のチャクラ/三分の魔脉



9：30



战斗 **永田町：国会议事堂**

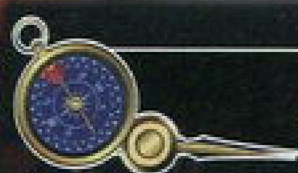
胜利条件	击破所有敌人
败北条件	我方全灭
出击条件	ナオヤ必须出击

攻略 イザ・ベル难度尚不及ベル・イアル，不过射程长达3格且每回合行动3次，“裁きの雷火”和“マハラギダイン”分别是魔力和火炎属性，因为踏上熔岩也会扣血，参与攻击的仲魔最好拥有“火炎无效”，主攻的两个小队再装备“S绝一门・魔力”和“Sマカラカーン”，这样只需顾忌“万魔の乱舞”的伤害。攻击イザ・ベル时アマネ也会掉血，要专门安排一名角色为其回复HP。イザ・ベル濒死时熔岩消失，同时敌方增援マインドアマネ，不用理会，全力击破イザ・ベル即可。



BOSS情报

等级	种族	名字	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	技能
59	ベル神	イザ・ベル	???	???	21	22	18	14	–	耐	反	反	–	无	裁きの雷火/マハラギダイン/万魔の乱舞/龙の眼光/胜利のチャクラ/冰结反射/灼热の花



10：00

池袋：卫国寺

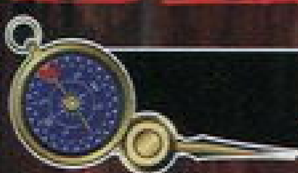
战斗

胜利条件	击破ビシャモンテン
败北条件	我方全灭

攻略 ビシャモンテン有显著的冰结弱点，让我方的魔型角色配备“冰结激化”、“冰结强化”和“冰の乱舞”能够在有附加回合的情况下将其一回合秒掉。八相发破攻击力很高，可以装备上先制技能“テトラカーン”或“S绝一门・物理”。本战结束后鬼神ビシャモンテン合体解禁。

BOSS情报

等级	种族	名字	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	技能
65	四天王	ビシャモンテン	？？？	？？？	25	16	24	16	耐	反	弱	—	—	耐	八相发破／マハラギダイン／メギド／火炎反射／攻击全体化／二身の残影／四天王



10：30

品川：千岳寺

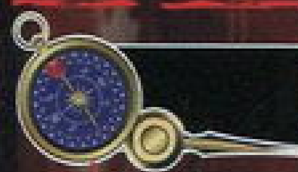
战斗

胜利条件	击破ゾウチョウテン和コウモクテン
败北条件	我方全灭

攻略 ゾウチョウテン和コウモクテン分别弱冲击和电击两种属性，分别出现在地图的上方和下方，让我方两名魔法系角色分别装备“岚の乱舞”和“雷の乱舞”基本上可以在一回合以内解决掉他们。保险起见可以给主攻手装上テトラカーン、物理反射、物理吸收等技能。本战结束后ゾウチョウテン和コウモクテン合体解禁。

BOSS情报

等级	种族	名字	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	技能
57	四天王	ゾウチョウテン	？？？	？？？	25	17	19	12	—	—	—	—	弱	无	アギダイン／战神の加护／贯通／魔力无效／四天王
62	四天王	コウモクテン	？？？	？？？	24	18	22	14	—	—	—	弱	反	耐	マハザンダイン／デスバウンド／ザンダイン／冲击激化／冲击反射／四天王



11：30

六本木：六本木ヒルズ

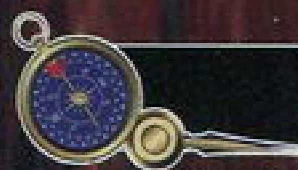
战斗

胜利条件	击破ベル・ゼブブ
败北条件	我方全灭

攻略 苍蝇王ベル・ゼブブ拥有可怕的6射程，不过在受到攻击前不会移动，可将我方角色配置在射程外的地点守株待兔，先将所有杂兵消灭掉。当敌方还剩两个小队时，ベル・ゼブブ会将杂兵变为两个由3组小苍蝇构成的小队。之后，不管是与ベル・ゼブブ还是小苍蝇交战，对方的“产卵”技能都会高几率地让我方队员陷入寄生的不利状态，经过一段时间遭到寄生的单位会因蝇卵的孵化而失去一半HP，且孵化出的蝇卵会再次变成小苍蝇，非常麻烦。一旦陷入不利状态，要立刻用アムリタ、常世の祈り、女神の慈爱等技能尽快解除。另外要注意ベル・ゼブブ吸收物理攻击，我方不要装备物理反射或使用テトラカーン，以物理技能主攻的队员务必拥有“贯通”技能。

BOSS情报

等级	种族	名字	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	技能
62	ベル神	ベル・ゼブブ	2780	？？？	26	17	14	21	吸	耐	耐	耐	耐	无	产卵／マハザンダイン／裁きの雷火／物理吸收／胜利の息吹／エクストラワン／暗の右腕



12：00

六本木：六本木ヒルズ

战斗

胜利条件	击破所有天使
败北条件	我方全灭
出击条件	ナオヤ必须出击

攻略 两个天使会发动全屏地图炮“净罪の光”，事先做好抗魔力的准备。



BOSS情报

等级	种族	名字	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	技能
62	天使	アナエル	？？？	？？？	14	23	19	22	耐	吸	—	—	耐	耐	マカラカーン／裁きの雷火／浑身の一击／火炎吸收／贯通／攻击全体化／天使の血杯
62	天使	サリエル	？？？	？？？	23	17	19	19	耐	耐	吸	—	—	耐	テトラカーン／浑身の一击／万魔の乱舞／物理激化／攻击全体化／兽の眼光／天使の血杯



12：30

六本木：教祖

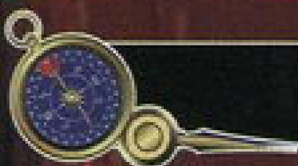
战斗

胜利条件	击破ベル・ベリト
败北条件	我方全灭

攻略 考验耐性的关卡，ベル・ベリト射程无限，会随机攻击地图内我方的任意小队，在能正面交战前只得不断回复，与BOSS交战前把所有敌人和增援点清除，以免杂兵给BOSS回复HP。本关要求开启翔门会两个信者附近的机关以使道路畅通，我们可以用灵鸟或幻魔组成的"穿越"小队投机取巧地跳过堵住的路，直接到达ベリト身边，因为一旦我方有一名队员到达ベリト身边，机关就会自动解除（红字）。不过把守机关的两名信徒有"S常世の祈り"、"S狂战士の魂"两个优秀的先制技能，还是将其打倒比较好。一旦接近ベリト，就以拥有"贯通"、"物理激化"、"デスバウンド"技能的物理单位和拥有"冲击激化"、"岚の乱舞"的魔法单位猛攻。我方等级较低时记得多配备几个天使，这样可以"天使の血杯"打长期消耗战，只要有任一小队同时拥有"物理反射"、"冰结反射"、"电击吸收"（电击无效）这三个被动技能，最后一定能赢。本战结束后魔神アスラおう合体解禁。

BOSS情报

等级	种族	名字	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	技能
65	ベル神	ベル・ベリト	1900	？？？	18	22	25	16	耐	耐	耐	吸	弱	无	マハブフダイン／マハジオダイン／浑身の一击／胜利の雄叫び／兽の眼光／攻击全体化／荒ぶる神



13：30

最上阶：バ・ベル召唤

战斗

胜利条件	击破バ・ベル
败北条件	我方全灭

攻略 本战将和之前出现的所有ベル神以及原初ベル神的力量集合体バ・ベル交战，是所有结局路线中最难的一战，仅次于隐藏BOSS路西法，推荐65级以上再来挑战。要做的准备工作除了参看各BOSS情报装备对应的攻击、防御技能外，还要多合几只HP高的天使族仲魔备用。

バ・ベル第一形态不难对付，只是要先排除干扰的杂兵，打倒它后ベル・デル和ベル・イアル同时现身。这两个BOSS的实力与之前相比并没有增强，只是他们都会释放全屏地图炮，拖延战斗反而会比较危险。主人公以"ヤドリギ"攻击ベル・デル，其它队员以"冰の乱舞"对付イアル。打倒这两个BOSS后イザ・ベル出现，她不会移动且射程为3，这时不要急着攻击，先召唤出天使以"天使の血杯"和HP回复魔法交替回复HP和MP。

バ・ベル的最终形态会使用各种属性的魔法，单纯的"绝一门"系列很难对付，"S・マカラカーン"、"マカラカーン"、"护りの盾"较为保险。万能系魔法在本战中作用不大，好在BOSS不管怎样变化都会有弱点，以魔法角色强攻可在2～3回合结束战斗。另外要注意的是地图炮"バビロンの大罪"，负责回复的队员一定要装上"魔力无效"技能。



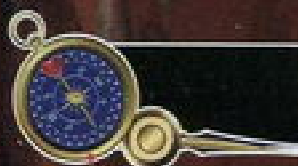
BOSS情报

等级	种族	名字	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	技能
70	ベル神	バ・ベル(初期形态)	3120	？？？	22	22	22	20	耐	耐	耐	耐	耐	无	マハザンダイン／メギド／真・全门耐性／胜利の息吹／攻击全体化／王の门
60	ベル神	ベル・デル	1000	？？？	26	15	23	12	无	无	无	无	无	无	弱者必灭拳／舍身の一击／三分の活泉／三分の魔脉／石化追加／不死の者
60	ベル神	ベル・イアル	3110	？？？	26	18	22	10	耐	无	弱	耐	耐	无	マハラギダイン／舍身の一击／ギガジャマ／龙の眼光／贯通／胜利の息吹／圣なる邪炎
64	ベル神	イザ・ベル	？？？	？？？	23	24	19	14	—	耐	反	反	—	无	裁きの雷火／マハラギダイン／万魔の雷火／龙の眼光／胜利のチャクラ／冰结反射／灼热の花
65	ベル神	ベル・ゼブブ	2370	？？？	28	17	14	22	吸	耐	耐	耐	耐	无	マハザンダイン／裁きの雷火／产卵／物理吸收／胜利の息吹／エクストラワン／暗の右腕
67	ベル神	ベル・ベリト	1900	？？？	19	23	25	16	耐	耐	耐	吸	弱	无	ジオダイン／マハジオダイン／浑身の一击／胜利の雄叫び／兽の眼光／攻击全体化／荒ぶる神
77	ベル神	バ・ベル(最终形态)	？？？	？？？	23	24	24	22	耐	不固定				无	各属性マハ系魔法／万魔の乱舞／メギドラオン／攻击全体化／二身の残影／物理激化／王の门

アマネ路线

圣者の国

在6TH DAY的19：30后与アマネ交谈并同意她的看法后进入该救世主路线，该线难度与ナオヤ、カイドー线的“万魔の王”相当，关卡也大部分相同，只不过在“万魔の王”中，主人公最终会以ア・ベル的身分取得所有ベル神的力量登上王座，对抗唯一神；而在此路线里，尽管主人公所做的事情与成为魔王相近，但最终魔王会向神屈膝，成为神的奴仆和人类的救世主。在以下的攻略说明中，与“万魔の王”相同的关卡可到前面的攻略中查询。



9：00

涩谷：アマネ

战斗

备注 参阅“万魔の王”9：30的“永田町：国会议事堂”战。



9：30

池袋：卫国寺

战斗

备注 参阅“万魔の王”10：00的“池袋：卫国寺”战。

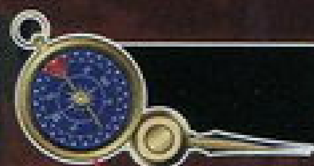


10：00

品川：千岳寺

战斗

备注 参阅“万魔の王”10：30的“品川：千岳寺”战。



10：30

六本木：六本木ヒルズ

战斗

备注 参阅“万魔の王”11：30的“六本木：六本木ヒルズ”战。



11：00

六本木：教祖

战斗

备注 参阅“万魔の王”12：30的“六本木：教祖”战。



12：00

最上阶：ナオヤ

战斗

胜利条件 击破ナオヤ
败北条件 我方全灭

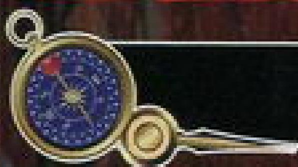
魔王ロキ出现后条件变更

胜利条件 击破ナオヤ和ロキ
败北条件 我方全灭

攻略 拥有“贯通”的物理仲魔、“万魔の乱舞”的魔法仲魔较容易攻略本关。第一次轮到ナオヤ行动时，敌方的魔王ロキ在地图上方出现，ナオヤ会不停地在地图上配置COMP，没必要刻意拾取，解决ロキ后直接冲到ナオヤ身边将其解决即可。本关结束后魔王ロキ合体解禁。

BOSS情报

等级	种族	名称	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	技能
64	人类	ナオヤ	？？？	？？？	16	28	20	19	吸	耐	耐	耐	耐	无	护りの盾/メギドラオン/メディアラハン/真・全门耐性/エクストラワン/攻击全体化/S会心の予言
64	魔王	ロキ	？？？	？？？	19	23	23	15	耐	耐	耐	耐	耐	耐	メギドラオン/ディアラハン/デスバウンド/真・全门耐性/兽の眼光/胜利のチャクラ/霸王の盟约



12：30

最上阶：バ・ベル召唤

战斗

备注 参阅“万魔の王”13：30的“最上阶：バ・ベル召唤”，除了バ・ベル第一形态的造型不同外，其他完全一致。通关后天使メタトロン合体解禁。



ユズ路线

逃亡の果てに



在6TH DAY的19：30后与ユズ交谈进入难度最低的逃亡路线。在9：00～13：00间分别到上野、新宿、秋叶原、神田、东京、涩谷、惠比寿、赤坂、品川这8个地点选择“封锁状况を确认”，然后在13：30到池袋选择“封锁状况を确认”。接着于14：00～15：30间按照“池袋：ミドリ”、“秋叶原：ケイスケ”、“神田：カイドー”、“表参道：ジン”的顺序选择。



16：00

战斗 新宿：？？？

胜利条件	击破ロキ
败北条件	我方全灭

攻略 初始敌方配置为BOSSロキ和6队杂兵，消灭两队杂兵后ロキ会分身成4个，必须打倒真身才能获得胜利。判别真身的方法很简单，真ロキ的脚下有影子，且“魔”项的数值为20，而假的只有19。其“真・全门耐性”使得只有万能系攻击和贯通才有明显效果，如果正面硬拼扛不住，可以用“鬼神+邪神/邪龙”的组合对其进行连续两次的远程攻击。此战获胜后ロキ合体解禁。

BOSS情报

等级	种族	名称	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	技能
54	魔王	ロキ	？？？	？？？	17	20	20	13	耐	耐	耐	耐	耐	耐	メギド/ディアラハン/デスバウンド/真・全门耐性/兽の眼光/胜利のチャクラ/霸王の盟约
54	魔王	ロキ的分身	？？？	？？？	17	19	20	13	耐	耐	耐	耐	耐	耐	メギド/ディアラハン/デスバウンド/真・全门耐性/兽の眼光/胜利のチャクラ/霸王の盟约



16：30

到池袋选择“ナオヤ”。



17：00

战斗 涩谷：作战开始ポイント

胜利条件	击破所有敌人
败北条件	我方全灭

攻略 天使サリエル的全屏地图炮“净罪の光”会削减我方MP，装上“魔力无效”的技能可有效减小损失，优先将其击倒。初期的6队敌人被歼灭至2队时，敌方アマネ和イヅナ会在地图右边出现，注意アマネ有满血复活敌人以及回复最大HP的两个技能“サマリカーム”和“メディアラハン”，且先制技能“S・常世の祈り”会在每次战斗前加满该小队所有HP，必须以最短的时间在一回合内将其解决。通关后天使レミエル合体解禁。

BOSS情报

等级	种族	名称	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	技能
62	天使	アナエル	？？？	？？？	14	23	19	22	耐	吸	—	—	耐	耐	マカラカーン/裁きの雷火/浑身の一击/火炎吸收/贯通/攻击全体化/天使の血杯
62	天使	サリエル	？？？	？？？	23	17	19	19	耐	耐	吸	—	—	耐	テトラカーン/浑身の一击/万魔の乱舞/物理激化/攻击全体化/兽の眼光/天使の血杯
59	人类	アマネ	？？？	？？？	11	33	18	13	耐	耐	耐	耐	耐	耐	メギドラオン/裁きの雷火/サマリカーム/真・全门耐性/胜利のチャクラ/攻击全体化/S常世の祈り
59	人类	イヅナ	？？？	？？？	23	5	24	23	反	—	—	—	—	—	マハジオダイン/メディアラハン/八相发破/物理反射/胜利の美酒/食いしばり/Sメディア

アツロウ路线

静かなる革命

在6TH DAY的19：30后选择アツロウ为谈话对象可进入该条路线。



9：00

战斗 青山：ナオヤ

胜利条件	击破ナオヤ
败北条件	我方全灭

攻略 敌方减到4队以下时COMP会无限出现增援，无视杂兵追上ナオヤ快速将其消灭。因为其拥有“食いしばり”和回复技能，尽量保证有两个带着妖兽的小队追击。

BOSS情报

等级	种族	名称	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	技能
53	人类	ナオヤ	420	234	14	25	17	16	—	耐	耐	耐	耐	无	护りの盾/万魔の乱舞/ディアラハン/全门耐性/エクストラワン/食いしばり/S会心の予言



9：30～10：00

分别前往赤坂和芝公园选择“イヅナと伏见”和“アマネ”。



10：30

战斗 池袋：卫国寺

备注	参阅“万魔の王”10：00的“池袋：卫国寺”战。



11：00

战斗 品川：千岳寺

备注	参阅“万魔の王”10：30的“品川：千岳寺”战。



12：00

战斗 六本木：六本木ヒルズ

备注	参阅“万魔の王”11：30的“六本木：六本木ヒルズ”战。



12：30

战斗 六本木：教祖

备注	参阅“万魔の王”12：30的“六本木：教祖”战。



13：30

战斗 最上阶：バ・ベル召唤

胜利条件	終止バ・ベル的黑客行动
败北条件	アツロウ死亡/ナオヤ死亡/我方全灭
出击条件	アツロウ必须出击

击破バ・ベル初期形态后胜败条件变更，

胜利条件	击破バ・ベル
败北条件	ナオヤ死亡/我方全灭

攻略 本关作战分为两个步骤，第一步要先待ナオヤ到达地图中央的装置，并让アツロウ移动到地图下方的装置完成操作，这样バ・ベル才会现身。将其击破后バ・ベル变为最终形态，同时胜败条件发生变化。

在执行第一步时，由于ナオヤ移动较慢，可以先让我方的一名队员带上“神兽+灵鸟/幻魔”的组合先移动到地图中央的目标位置，然后发动神兽的“瞬转の舞”与ナオヤ交换位置。アツロウ完成操作后直到打倒バ・ベル初期形态前要一直待在原地不动，否则バ・ベル会消失。

为防止ナオヤ死亡可专门安排一个小队为其回复，バ・ベル最终形态的攻略法可参阅“万魔の王”线的最终战。



BOSS情报

等级	种族	名称	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	技能
70	ベル神	バ・ベル(初期形态)	3120	？？？	22	22	22	20	耐	耐	耐	耐	耐	无	マハザンダイン/メギド/真・全门耐性/胜利の息吹/攻击全体化/王の门
77	ベル神	バ・ベル(最终形态)	？？？	？？？	23	24	24	22	耐	不固定				无	各属性マハ系魔法/万魔の乱舞/メギドラオン/攻击全体化/二身の残影/物理激化/王の门

ジン路线

希望の歌

在6TH DAY的19：30后选择ジン为谈话对象可进入该条路线。首先于上午9：00和9：30分别到九段下和芝公园跟“ハル”和“アマネ”对话，接着正式开始战斗。



10：00

芝公园：アマネ（战斗）

备注 参阅“万魔の王”9：30的“永田町：国会议事堂”战。



10：30

池袋：卫国寺（战斗）

备注 参阅“万魔の王”10：00的“池袋：卫国寺”战。



11：00

品川：千岳寺（战斗）

备注 参阅“万魔の王”10：30的“品川：千岳寺”战。



12：30

六本木：六本木ヒルズ（战斗）

备注 参阅“万魔の王”11：30的“六本木：六本木ヒルズ”战。



13：00

六本木：教祖（战斗）

备注 参阅“万魔の王”12：30的“六本木：教祖”战。



14：00

最上阶：バ・ベル召唤（战斗）

胜利条件 将ハル的歌上传到控制器里
败北条件 アツロウ死亡／ハル死亡／我方全灭
出击条件 アツロウ必须出击

アツロウ和ハル到达控制器后バ・ベル出现且胜败条件变更

胜利条件 击破バ・ベル
败北条件 アツロウ死亡／ハル死亡／我方全灭

击破バ・ベル初期形态后胜败条件变更

胜利条件 击破バ・ベル
败北条件 我方全灭

攻略 ハル跟随アツロウ行动，先让アツロウ把她带到控制器前，为保证ハル的安全可让我方其他队员在移动的过程中包围住她。到达控制器后バ・ベル出现，此时アツロウ不可移动，用贯通+デスバウンド效果显著。第二形态的弱点会发生变化，每回合将光标移动到BOSS身上查看一次，然后以对应的属性乱舞攻击即可。

BOSS情报

等级	种族	名称	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	技能
70	ベル神	バ・ベル(初期形态)	？？？	？？？	22	22	22	23	耐	耐	耐	耐	耐	无	裁きの雷光／マハブフダイン／メギド／真・全门耐性／胜利の息吹／攻击全体化／王の门
67	ベル神	バ・ベル(第二形态)	？？？	？？？	21	22	22	18	不固定					无	舍身の一击／万魔の乱舞／メギド／王の门

隐藏BOSSルシファ-攻略

按照惯例，本作中也有实力远超最终BOSS的隐藏BOSS存在，那就是被《女神》迷们尊称为“阁下”的最强魔王路西法。与路西法的交战条件为：二周目除ユズ线以外的LAST DAY在固定时间段出现的“堕ちた明星”，具体如下：“万魔の王”线12：00~12：30，“圣者の国”线11：00，“静かなる革命”线12：30，“希望の歌”线13：00。打赢路西法后能解禁其合体。

路西法资料

第一形态

等级	种族	名称	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	技能
99	魔王	ルシファー	？？？	？？？	29	30	28	28	耐	耐	耐	耐	耐	无	マハラギダイン／マハブフダイン／浑身の一击／攻击全体化／物理激化／贯通／霸王の盟约

第二形态

等级	种族	名称	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	技能
99	魔王	ルシファー	？？？	？？？	29	30	28	28	耐	耐	耐	耐	耐	无	メギドラオン／浑身の一击／八相发破／攻击全体化／物理激化／龙の眼光／霸王の盟约

第三形态

等级	种族	名称	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	技能
99	魔王	ルシファー	？？？	？？？	29	30	28	28	反	耐	耐	吸	耐	无	メギドラオン／吸魔／マハジオダイン／攻击全体化／电击激化／龙の眼光／霸王の盟约

备注

一、攻击ルシファー后地图上会不断出现敌方援军

二、轮到ルシファー行动时其有一定几率施放超大伤害的全屏万能属性地图炮“メギドラダイン”。

三、ルシファー“龙の眼光”会连续攻击三次，从第二形态开始，连续三次“メギドラオン”几乎可秒掉我方任一队伍（我方满级的情况下）。

四、第三形态只有魔法攻击有效。

攻略方法

1.最大限度提升战斗角色和仲魔的等级

等级对于攻防能力都有极高的修正，同样“魔”为40的仲魔，90级时的战斗力要比70级高出许多。在攻略路西法前，请确保我方参战角色的平均等级在85以上，仲魔平均等级在80以上。

2.角色和仲魔的能力

能力点数：培养魔法系主人公，“魔”提升到40，“速”提升到29以上，“力”和“体”的数值则以满足能够装备“物理吸收”为标准。其余参战角色最好也选择“速”超越28的，ケイスケ的成长很不错，而ユズ也能在接近满级时达到29速，推荐使用。仲魔方面，运用御灵合体最大限度地提升对应其主要攻击手段的相应数值，如魔神アスラおう、鬼神ビシャモンテン、魔神シヴァ等最好将“力”加满，而天使メタトロン、天使レミエル、魔王ロキ、女神アマテラス等则提升“魔”。

技能配置 路西法在抗性上没有任何弱点，有效的攻击手段是第一、第二形态用“デスパウンド+贯通+物理激化”，第三形态用“万魔の乱舞”。我方仲魔可放弃所有炎、冰、冲、电、魔力属性魔法，物理系仲魔配备“デスパウンド+贯通+物理激化”、魔法系仲魔配备“万魔の乱舞”即可，多余的技能槽可装备“常世の祈り”、“メディアラハン”、“サマリカーム”、“テトラカーン”、“マカラカーン”等援助回复技。（不要担心没有属性魔法打不赢结局的ベル神，当你能打赢路西法的时候，“万魔の乱舞”的威力对付バ・ベル最终形态也绰绰有余。）主攻路西法第一、第二形态的物理仲魔最好有“物理反射”，主攻第三形态的魔法仲魔要有“物理吸收”和“电击吸收”（或“电击无效”），同时为避免MP不足最好拥有“胜利のチャクラ”、“胜利の雄叫び”这两种技能。

3.メギドラダイン对策

每次轮到路西法行动时，其都有一定几率释放メギドラダイン，且攻击力随着释放次数的增加而逐渐增强，当累积到4次以上时我方几乎会被一击全灭。就算勉强以濒死状态生存下来，也有很大可能被会远程攻击的杂兵歼灭。最保险的方法是让其无法出手，魔王族仲魔拥有种族特技“霸王の盟约”，效果为“战斗结束回复小队全员一定MP，并能让被攻击的敌人行动延后”，魔王ロキ、アスタロト、ヘカーテ经过培养都很好用。

4.路西法普通攻击对策

第一形态的路西法没有特别具有威胁性的攻击方式，其“物理激化+贯通+攻击全体化”可借由“テトラカーン”或“S・テトラカーン”化解。

第二形态的路西法重视物理攻击，同样也有

很大几率发动“メギドラオン”，如果遇到“メギドラオン”3连发只能认栽，赶紧让其他伙伴使用“サマリカーム”复活。他的“八相发破”则是双刃剑，只要我方有“物理反射”、“テトラカーン”、“S·テトラカーン”，将“八相发破”反弹回去一次可对其造成3000以上的伤害。

第三形态的路西法除了万恶的“メギドラオン”外还会使用高威力的全员电击，因为其自身也有“电击吸收”的抗性，所以我方只能装备“电击吸收”，切记不要用“电击反射”间接帮他回复。

5.杂兵对策

本关杂兵会无限增援，且邪神アバトン会把它们的射程提升到3格。我方可组一个全员都具有物理无效、吸收或反射的小队，放到距离路西法身前4格左右的位置吸引杂兵火力，以免对主攻队员造成干扰。

6.组队方法

把两个主攻队伍按照物理和魔法两体系划分，即全物理或全魔法，比如“アツロウ+魔神アスラおう+魔神シヴァ”，“主人公+天使メタトロン+女神アマテラス”。第三队为援护辅助，编入拥有“万魔の乱舞”的魔王ロキ、アスタロト等，再配上让小队一回合攻击两次的鬼神ビシャモンテン，目的是拖延路西法的行动。第四队专负责回复，并拖延住杂兵。

7.攻击手段

任何时候都不要急于求成地让所有小队蜂拥攻击路西法，因为每次主动进攻会消耗大量的行动力，导致下次行动机会的到来大大延后，不管BOSS处于哪个形态，攻击小队不能超过2队。打败第一、第二形态的路西法后，换上魔法小队进攻，物理小队退后专心负责回复或清理杂兵。

8.结语

即使对策万全，也不能保证100%必胜路西法，多利用“中断セーブ”修正人品值——比如遇上“メギドラオン”3连发，省去回复步骤，直接“L+R+SELECT+START”吧。

Q&A

Q 金钱的显示上限为99999，那实际最大值是多少？

A 也是99999，无法累积。后期赚钱快，一旦钱满了就赶快去拍卖所买御魂“糟践”掉。

Q 想练级又怕因为进行了自由战斗而错过重要剧情怎么办？

A 只有右边有时钟图标的行动才会导致时间推进，其他行动就算刷一整天也没关系。

Q 推荐几个好用的仲魔吧。

A 没有特别癖好的话就选择高等级的LIMIT仲魔好了，不过龙王アナンタ、邪神ニャルラトホテプ在路西法战都不是很好用。救援关里妖兽、灵鸟、神兽族仲魔很实用，两次攻击的鬼神族、远距离回复的女神族、回复HP的天使族、回复MP的魔王族都是很好的援护仲魔。

Q 打路西法要准备多久？

A 一个白天差不多了，剩下就刷人品吧。

Q 培养仲魔有啥需要注意的？

A 这铺开了说就长了……因为等级补正的存在，只要有恒心，任何恶魔都能很强。注意メタトロン和ルシファー的素材均一种限定，“天使メタトロン=天使レミエル+天使カズフェル”，“魔王ルシファー=天使メタトロン+魔王ロキ”，也就是说合成メタトロン时必须献祭掉レミエル，之前如果过度培养了レミエル会比较心痛。至于献祭给ルシファー的メタトロン那就没办法了，毕竟他是攻克ルシファー的主力军之一。

Q LIMIT仲魔的技能不好除了砍掉重练外还有没有其他办法？

A 跟着角色打怪，角色的MAG槽储满后从技能库复制技能给它，被动技能无法复制，只能通过携带着目标被动技能的御魂合体来实现了。

Q 女性角色怎么不能攻略？枉我讨好半天。

A 女神异闻录不代表就是《P3》、《P4》啊，同学。

Zill O'll infinite plus
ジルオール インフィニット プラス

龙士传说 无限 加强版

ジルオール インフィニット プラス

PSP			
Koei	RPG	2009年1月22日	日版
1人	5040日元	无对应周边	

从游戏发售到现在，相信各位《ZO》玩家或多或少都玩了二、三遍，即使不能打出所有情节，但也能对游戏了解个八九不离十。作为RPG，《ZO》的流程并不繁琐，也不需要花什么时间练级。只想看情节和快速通关的话，大可以靠隐身术回避大多数战斗，即使是BOSS战，只要合理利用技能之间的搭配，也一点不难。游戏的剧本确实精彩，多元化发展的事件和结局又是玩家重复游戏的动力，细细品味不同性格人物的情节，也是一件很有趣的事情。狮子帝内梅亚、青龙卡尔拉、剑狼赛内提斯这些英雄令人佩服；两位公主、四位巫女以及其他女性同伴又各有自己的魅力，能全部收为“后宫”似乎真的很不错（^0^，当然两位公主是不可兼得的）。即使是反派角色，性格也同样鲜明，神秘的虚无之子夏利、高傲残忍的安吉夏雅以及古灵精怪的哥布林三人组，都令人久久难忘。

文 Koflover 编 羽纹 美编 chisun

全结局条件一览



在上辑中我们只介绍了游戏的其中一部分人物事件以及结局条件，这次就奉上其他所有结局的达成条件。注意，结局出现的顺序是以文中提到的先后顺序为准，如果同时满足了多个结局条件，那么最终的结局就是排名靠前的结局。

1 内梅亚（ネメア）

二人の勇者（两位勇者）

请参考上辑内容。

2 艾尔法斯（エルファス）

无垢ではない美しさ（并非完美无瑕）

请参考上辑内容。

3 赛内提斯（ゼネテス）

ちょっくら行こうぜ（那就出发吧）

请参考上辑内容。

4 雷姆恩（レムオン）

诛戮者は暗より来たる（来自黑暗的诛戮者）

请参考上辑内容。

5 塞拉（セラ）

お前とともに（与你同行）

主角初始点为“地图にもない村”；
塞拉亲密度在“信赖”以上，且参加最终战；
罗伊存活，且得到黑暗神器“忘却の假面”。

6 罗伊（ロイ）

世界を愈す手（治愈世界之手）

火、水、风、土四大禁咒，最少得到其中一个；
罗伊的亲密度在“信赖”以上，且参加最终战。

7 阿特蕾娅（アトレイア）

はじめてを一绪に（一起开始）

请参考上辑内容。

8 迪亚娜（ティアナ）

ロストールの新女王（罗斯托尔的新女王）

主人公性别为女；
迪亚娜亲密度为“激爱”，没有暗落，且完成她登基的事件。

9 迪亚娜（ティアナ）

雌狐の子は雌狐……？（雌狐之子亦雌狐……？）

主人公性别为男；
迪亚娜亲密度为“激爱”，没有暗落，且完成她登基的事件。

10 安基尔旦（アンギルダン）

最后のあいさつ（最后的寒暄）

请参考上辑内容。

11 卡尔拉（カルラ）

大海原の向こうで（在大海的彼岸）

请参考上辑内容。

12 纳吉&凡（ナッジ&ヴァン）

未知の大地へ（前往未知的大地）

纳吉和凡的亲密度在“信赖’以上，都生存且参加最终战。

纳吉向“未来大勇者”戈多兰复仇时，阻止他杀死戈多兰。

13 德尔加多（デルガド）

最高の武器（最棒的武器）

德尔加多亲密度在“信赖”以上并参加最终战；
完成“绯炎の宝剑”的事件。

14 艾琳（アイリーン）

戻ってきた日常（重回日常生活）

请参考上辑内容。

15 尤丽丝（ユーリス）

最凶の女魔道师（最凶的女魔道师）

尤丽丝参加最终战，且亲密度在队伍成员中最高。

16 芙蕾娅（フレア）

寄り添う灯火（相依的灯火）

主角性别为男；
芙蕾娅在空中要塞事件后生存，且内梅亚失踪后，完成芙蕾娅的宿屋交谈事件。

17 艾丝忒（エステル）

君のいない冒险なんて！（冒险怎能没有你！）

空中要塞事件后，顺利救出艾丝忒；
艾丝忒参加最终战，且亲密度在队伍成员中最高。

18 欧菲（オイフェ）

生きること、探すこと（生存之事、探求之事）

欧菲亲密度在“信赖”以上并参加最终战；
完成闪光长弓的事件。



19 恰卡（チャカ）

残る者、旅立つ者（留下的人、远行的人）

主角起始点为“黄金色に輝く田”；
恰卡亲密度在“信赖”以上并参加最终战。

20 萨姬芙（ザギヴ）

私の骑士様（我的骑士大人）

主角性别为男；
萨姬芙亲密度为“激爱”并参加最终战；
触发萨姬芙在“しぶきの群岛”下决心的事件。

21 萨姬芙（ザギヴ）

自分だけの未来へ（属于自己的未来）

主角性别为女；
萨姬芙亲密度为“激爱”并参加最终战。
触发萨姬芙在“しぶきの群岛”下决心的事件。

22 艾娅（エア）

风にまかせて（委身于风）

主角性别为男；
艾娅在空中要塞事件后生存且亲密度在“友情”以上。

23 伊库蕾蒙（イークレムン）

いつも变わらないもの（永不改变之物）

安基尔丹、伊库蕾蒙都生存；
没有解放水之禁咒。
注：火、土、风、水四大巫女的名字都和对应的元素名称相关，比如芙蕾娅→Flare，艾娅→Air，艾丝忒→Ester，惟独伊库蕾蒙的名字（Ijklmn）有点费解。据分析，因为H_2O（水）谐音是H to O（从H到O），而字母表中从H到O之间的字母正是Ijklmn，所以……



24 菲迪（フェティ）

フェティ様、珍道中再び（菲迪大小姐再次展开冒险）

菲迪参加最终战，且亲密度在队伍成员中最高。

25 璐璐安塔（ルルアンタ）

笑颜を、いつまでも……（总是面带笑容……）

主角起始点为“旅先の小さな町”；
璐璐安塔参加最终战，且亲密度在队伍成员中最高。

26 贝尔杰瓦（ベルゼーヴァ）

人类の革新（人类的革新）

贝尔杰瓦亲密度在“好意”以上并参加最终战；
主角不能和龙王战斗（发生龙王战前LV需低于50）。

27 夏洛姆（シャローム）

人类の黄昏（人类的黄昏）

在和贝尔杰瓦一同逃离魔化的恩夏特城时，未在时限内逃走；
主角不能和龙王战斗（发生龙王战前LV需低于50）。

28 伊恩斯（イオンズ）

友の愿い（友人的愿望）

火、水、风、土四大禁咒，最少得到其中一个；
伊恩斯亲密度在“热爱”以上，发生过宿屋交谈事件，且参加最终战。

29 雷拉·伦敦（レルラ＝ロントン）

たくさんのキレイ（美不胜收）

雷拉·伦敦亲密度在“信赖”以上并参加最终战。

30 薇拉拉&薇莉莉（ヴァイライラ&ヴィアリアリ）

真实の狩人たち（真实的猎人们）

主角性别为男；
两人亲密度都在“信赖”以上并参加最终战。

31 薇莉莉（ヴィアリアリ）

きっと、见つかるはず（应该会找到的）

薇莉莉亲密度在“信赖”以上并参加最终战。



32 薇拉拉（ヴァイライラ）

大切な、私の何か（我某种宝贵的东西）

薇拉拉亲密度在“信赖”以上并参加最终战。

33 克琉瑟丝（クリュセイス）

次は、自分のため（接下来要为自己）

主角性别为男；
克琉瑟丝亲密度“激爱”，且捐钱事件中捐10000G。

34 克琉瑟丝（クリュセイス）

顺风满帆（一帆风顺）

主角性别为女；
克琉瑟丝亲密度“激爱”，且捐钱事件中捐10000G。

35 希尔达莉亚（ヒルダリア）

旅路の果てに（在旅途尽头）

主角性别为男；
希尔达莉亚的亲密度为“激爱”，触发过邀请当海盗的事件。

36 雷格（レーグ）

决着（决斗）

雷格亲密度“激爱”，并参加最终战。

37 艾斯特（エスト）

新たなる挑战（新的挑战）

得到黑暗神器“焦躁の耳饰”；
内梅亚失踪后，从艾斯特处得知神圣禁咒的存在。

38 尼莫（ネモ）

变わりゆく心（变化的心境）

向尼莫询问亲密度99次以上。

39 哥布林三人组

ゴブゴブ团、前进（哥布哥布团，前进）

得到黑暗神器“忘却の假面”；
阿特蕾娅没有暗落，并触发哥布哥布团的复兴事件。

40 诺爱尔（ノエル）

二つの无限（两个无限）

诺爱尔亲密度在“信赖”以上；
发生龙王岛的噬魂事件后，前往救助诺爱尔；
在最终战打倒龙王。

41 雷文&卡芬（レイヴン&カフィン）

二人のたくらみ&（两人的阴谋）

诺爱尔亲密度在“信赖”以上；
发生龙王岛的噬魂事件后，不去救助诺爱尔；
事先到龙王岛打倒龙王。

42 诺爱尔（ノエル）

龙王の意思&（龙王的意志）

诺爱尔亲密度为“友情”；
发生龙王岛的噬魂事件后，前往救助诺爱尔；
在最终战打倒龙王。

43 夏利（シャリ）

光と影（光和影）

夏利亲密度在“信赖”以上；
空中要塞浮上事件时，在战斗中输给夏利，之后选择“シャリは人形じゃない”；
内梅亚失踪后，在龙骨沙漠的砂虫遗骸处找到夏利并交谈。

44 福格夫妇（フゴー夫妻）

世界一の冒险家（世界第一冒险家）

向福格出售过7件宝物以上（不包含武器）。

45 戈多兰（ガルドラン）

最强！俺样传说！（本大爷的最强传说！）

纳吉和凡都加入过队伍且存活；
罗斯托尔发生政变时，在街道处遇到戈多兰并输给他。

46 主角
また、会える日まで（直到再会之日为止）

没有达成任何其他结局的条件。

47 全同伴
未来への扉（通向未来之门）

所有同伴都加入队伍且全部存活。

48 艾丝提雅（アスティア）
终わりの地（终结之地）

请参考上辑内容。

49 吉利奥（ジリオン）
决意を新たに（重新下定决心）

必须通关一次进行二周目，且主角性别为女，吉利奥亲密度为“激爱”且参加最终战。



50 伊夏（イーシャ）
ジリオンの願い（杰利奥的嘱托）

必须通关一次进行二周目，且主角性别为男；伊夏亲密度为“激爱”且参加最终战。

51 艾尔法斯（エルファス）
償いの旅へ（赎罪之旅）

请参考上辑内容。

52 菲尔美（フェルム）
おかえりなさい（欢迎回来）

主角性别为男；
得到“传说のフライパン”，并发生菲尔美在宿屋告白的事件；
罗斯托尔发生政变时，在街道处遇到戈多兰并战胜他。

53 伊夏&吉利奥（イーシャ&ジリオン）
二人の未来に（两人的未来）

伊夏必须生存；
伊夏和吉利奥好感度都在“信赖”以上并参加最终战。



“Zill O’ll”漫谈

“Zill O’ll”的名称由来

《Zill O’ll》这个游戏在国内通常被译为《龙士传说》，“龙士”一说出自游戏中的“七龙士”。但是七龙士并没有在游戏中登场，而只是一个流传已久的历史传说，和游戏的主题并不吻合。据2CH的日本网友分析，“Zill O’ll”是光荣自造的词，应该是“Zillon of Will”的缩写，意为“无数（无穷）的意志”。我们知道在游戏中，玩家扮演的主角和另一位冒险者ノエル都拥有无限之魂，游戏中又有难以穷尽的大量事件和结局，所以“无穷的意志”一说倒也挺符合游戏的主题。

但是，“龙士传说”已经先入为主，再去更改译名也不合时宜，而“无穷的意志”一类的字眼，即使和“Zill O’ll”的原意相吻合，所传达的意思也是模糊不清的。另外一个著名的例子就是《最终幻想》，早先因为一代有飞空艇的出现而被译为“太空战士”，这一译名少说也有十几年的历史，印象中PS版的《FF7》、《FF8》还有被简称为“太7”、“太8”的说法，而“最终幻想”这一译名虽然准确，但就字面意思来说，却也让人摸不到头脑。看到“最终幻想”一词，你是否会考虑为什么是“最终”的幻想呢？

“Zill O’ll”的的世界观背景

在游戏中，尽管玩家扮演的主角是拥有“无限之魂”的救世主，但是一方面故事情节的发展掌握在玩家自己的手中，另一方面，主角只不过是联系故事情节的线索而已，角色本身并没有多少戏份，我们无法借由主角来进一步了解整个游戏的世界观和主题，即使顺利通关并且仔细阅读了游戏的对白，仍然会有很多令人疑惑不解的问题。而《ZO》到底是个什么样的



世界呢？这就要从它的历史背景说起了。

《ZO》的故事设定在一个人神魔共存的中世纪舞台。既然是中世纪舞台，那就少不了剑与魔法这两大奇幻题材的主旋律；既然是人神魔共存，那就少不了人对神的信仰，神的堕落和魔的执念。大凡靠点谱的奇幻题材作品都是如此，《ZO》当然也不例外。但是，“神魔大战”可没什么看头，生存在神魔夹缝中的人类，反倒是游戏最大的看点，渺小的人类凭借着自己的努力一步步成长，去向神明和魔鬼抗争，这种模式不但适合塑造英雄，也符合RPG的升级要素等特点。

游戏中最至高无上的神是天空之神诺托温（ノトゥーン），他很好地履行了一个最高权力者的职责——一切顺其自然，毫不干预。但是他的子女却不这么认为：他的女儿，也就是孕育了世界万物的地母神蒂拉（ティラ），不满人类破坏自然、杀害动物与精灵的罪行，诞生出四精灵神和众多魔物——蒂拉之女（ティラの娘），企图消灭人类（蒂拉和蒂拉之女在游戏中都有登场，但却反过来被主角消灭了……）；诺托温的两个儿子，拜亚斯（バイアス）和乌尔格（ウルゲ）为了阻止蒂拉的过激行为而发动了战争，拜亚斯创造出了三圣龙——龙王、海王和翔王（在游戏中——被主角打倒），乌尔格创造出了十二名圆桌骑士，最终打败了堕入黑暗的提拉，并把她的身体分为火、水、风、土四部分，由拜亚斯手下的巨人看守（在解放四大禁咒时，这些巨人就成了主角的经验书……）。

乌尔格深爱着一名叫做希斯蒂娜（システィーナ）的人类少女，她对世间万物都充满了包容与热爱，劝告人类不要再继续自己的罪恶，但她最后反被人类所杀。因伤心而愤怒的乌尔格一方面以顺从蒂拉为代价，使希思蒂娜复活；另一方面，他率领自己的十二名圆桌骑士一起堕入黑暗，决心要报复人类。成为破坏神的乌尔格得到了强大的黑暗力量，但在和拜亚斯的战争中，他们两败俱伤，且都失去了自己的躯体。复活成为“黄泉的少女”的希斯蒂娜，把自己的心投向了天空，化作人类心中的ソウル。但是，乌尔格却一直等待着东山再起的机会，希望得到一个强大的躯体来重返大地。

以上这就是《ZO》的世界观，就这类题材而言，想要免俗是不大可能的。最高主神诺托温采取“无为而治”的方针，这不禁让我们想起《圣斗士》中，无论雅典娜处境如何危险，也没见到主神宙斯露过面。当然了，这类有着绝对权威的角色都是无所不能的，他们要是再来插一手，那么其他人哪还有上场的机会呢？连剧本也只能到此结束了。另一边，原本都是象征着正义和光明的蒂拉和乌尔格最后却堕落成为魔王，又让我们联想到著名的堕天使路西法。蒂拉的堕落是因为人类对环境的破坏，乌尔格的堕落是因为被仇恨充斥了心灵，这类设定虽然俗套，但每每在故事中出现，所阐述的道理都不禁发人深省。值得一提的是，因希斯蒂娜被害而堕落的乌尔格，其实有很多很多与其相似的例子。比如《DQ4》中的魔王“死亡比萨罗”，就是因为自己深爱的人类少女罗莎莉被杀害，才堕落成为魔王的；又如著名的吸血伯爵德拉库拉，在影片《惊情四百年》中，也是因自己的妻子不能得到救赎，而选择了背弃上帝（与“《恶魔城》系列”中的说法有所区别）。诸如此类的例子，在电影和游戏剧本中到处可见……



“Zill O'll”的浪漫史

《ZO》的世界观虽然俗套，却不影响其故事的精彩。枯燥而公式化的神魔大战背后，是一个个渺小而又鲜活的人物形象，他们的事迹虽然不够惊天动地，却足以感人至深。爱情、友情、热血、奋斗、单纯、虚伪、阴谋、疯狂等一系列要素，都包含在了《ZO》这款游戏的剧本中，实在让人佩服厂商的制作能力。如果没有语言障碍，相信会有更多的朋友喜欢上这款游戏，也希望《ZO》的汉化版或者剧情小说，有朝一日能够呈现在我们面前啦！

从勇者到霸王

——记ネメア与ディンガル帝国

说起《ZO》就不得不提内梅亚（ネメア），他虽然不是游戏中的主角，但却是《ZO》中最为关键的人物（没有之一），相比主角的角色地位是有过之而无不及。他是PS和PS2版的封面人物，众多人物的结局中，他的结局顺位排名第一，这些都是其重要地位的证明。

内梅亚是当之无愧的英雄，套用个游戏上的

专有名词，那就是“勇者”。自幼历经磨难，年纪轻轻就身怀绝技，成年后联合志同道合的伙伴，一起打倒了成为魔王的邪眼帝巴洛尔（バロル）并拯救了世界，之后功成身退，帮助他的叔父艾琉马克（エリュマルク）登上了廷加尔（ディンガル）帝国王位。按照一般的“勇者”模式，内梅亚的故事似乎已经可以画上一个完美的句号，但是，我们所认识的勇者内梅亚，他的故事才刚刚开始。

打倒魔王、拯救世界的英雄是内梅亚，但坐上王位的却是艾琉马克，论威望和能力，这位新国王比起自己的侄子不知道要差多少。艾琉马克不敢直接加害内梅亚，就命令他完成12件不可能完成的难事，想寻找加害他的借口。但是不管多少件难事，对勇者内梅亚来说都没有办不到的，难事之一的“28骑破罗森（ロセン）”反倒又成就了内梅亚的新传奇。最后一件难事，是要内梅亚诱拐施文院院长之女——当时的第一美人伊思（イス），并逼迫她成为艾琉马克的王后。面对和英雄名誉如此不符的任务，忍辱负重的内梅亚还是选择了服从，但是，艾琉马克最终却出尔反尔，他以内梅亚和伊思曾经私通为名，处死了伊思，并通缉了内梅亚（具体内梅亚和伊思是真有感情，还是艾琉马克的纯粹诬陷，这不得而知），这件事情不仅改变了内梅亚的后半生，也让伊思的弟弟艾尔法斯（エルファス）对内梅亚和廷加尔帝国埋下了深深的仇恨。

在这里我们有必要说一点题外话。为什么艾琉马克布置给内梅亚的是整整12件难事呢？这是因为希腊神话中最伟大的英雄赫拉克勒斯（又叫海格历斯，后成为大力神）当年完成的英雄壮举就是12件。此外，有心的朋友应该会注意到，赫拉克勒斯完成的第一件壮举，就是杀掉内梅亚森林的那头钢筋铁骨、刀枪不入的狮子（这头狮子后来被赫拉提升成为狮子座），这头狮子被赫拉克勒斯活活扼死后，它那坚硬的皮被剥下来做成了赫拉克勒斯的盔甲。而在《ZO》中，勇者内梅亚和这头狮子所在的森林同名，内梅亚的ソウル是“狮子シャイニングレオ”，即位后的内梅亚又有“狮子帝”的别称……以上这些联系起来就再清楚不过了，内梅亚的人物设定，居然是来自于赫拉克勒斯（你要是认为内梅亚是那头狮子，我只能无语了……）。

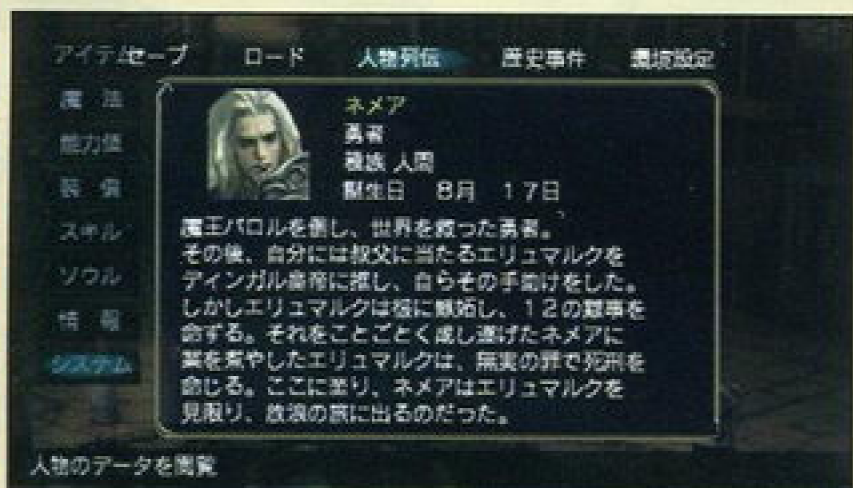


因被通缉而四处流浪冒险的内梅亚，在得知城塞都市遗迹的圆桌骑士巴尔萨（バルザー）复活的消息后，前去亲手打倒了他，并获知了妖术宰相佐弗尔（ゾフォル）的预言——破坏神乌尔格将要占据自己的躯体复活。这一幕是游戏的关键情节，每一位玩家都不会错过。面对自己被诅咒的命运，内梅亚决定抗争到底，他火速发动了政变，杀死了自己的叔父艾琉马克，夺取了廷加尔帝国的王位。从这以后，我们若在游戏中查看内梅亚的资料就会发现，内梅亚的称号由“勇者”变成了“狮子帝”。这可不仅仅是换个称号这么简单，而是意味着内梅亚前半生的勇者生涯，到此就结束了。

雄心勃勃的内梅亚不再是靠个人冒险拯救世界的勇者，他要利用自己的权力和力量，使廷加尔帝国统一整个大陆，同时他又需要收集齐圆桌骑士的黑暗神器，并集结整个大陆的力量，同圆桌骑士以及即将复活的乌尔格展开决战。因为不再是勇者，所以为了抢夺“束缚的腕轮”的他可以下手杀掉火山都市沃尔坎（ウルカーン）的长老谢姆哈萨（シェムハザ）；为了统一大陆，他不惜发动战争，使美丽繁荣的自由都市利贝达姆（リベルダム）变成了废墟之城。如果昔日的内梅亚还是整个大陆所歌颂的传奇英雄的话，那此时在廷加尔帝国以外的疆土，他就是个令人痛恨的侵略者头子。

我们该如何评价内梅亚的“转变”以及他统一大陆的手段呢？这里先引用曹操在《述志令》中的一句话：“设使国家无有孤，不知当几人称帝，几人称王！”言语中曹操的坦率和气魄尽显无疑，令人不得不佩服他是个真正的英雄。虽然《ZO》与严肃深刻的三国历史完全没有可比性，但道理也是类似的。内梅亚如果不发动战争统一大陆，那么当乌尔格一旦复活，力量分散、各自为政的大陆各国岂不是都要陷入黑暗的深渊？至于自己的身前身后之名，和这个相比实在是太微不足道了。另外一个例子就是《北斗神拳》中的拳王拉奥，拉奥的铁腕统治和血腥扩张的手段不为健次郎所认同，拉奥作为反派最终被打倒，但是纷争与战火却没有停息。独来独往的勇者健次郎，可以拯救一个地区的百姓，却无法拯救整个世界。从这个角度上来说，成为霸王的内梅亚仍然是英雄。

既然要统一，那我们再来说说内梅亚手下的四相将军。他们是内梅亚统一大陆的得力帮手：青龙将军卡尔拉（カルラ）东征罗森和利贝达姆，白虎将军吉拉克（ジラーク）西讨水之都阿库琉斯（アキュリュース），朱雀将军安基尔旦（アンギルダ



ン）负责南下罗斯托尔（ロストール），玄武将军萨姬芙（ザギヴ）则镇守帝国首都恩夏特（エンシャント）。卡尔拉是孤儿出身，吉拉克是地位低下的独角族，安基尔丹曾是名将但一直流亡，萨姬芙则是自一出生就被邪眼帝手下追杀，被内梅亚拯救才活了下来。他们四人没有显赫的出身，但被只看能力不看出身的内梅亚委以重用，这也可见内梅亚的用人和领导才能。

老兵安基尔旦命途最为多舛，他南征罗斯托尔失败，可能在战场上战死，可能回国后被处死，也可能在水都一役被处死，总而言之，想让他活下来，在游戏中可要花上好一番工夫。萨姬芙呢，是在出生前就被妖术宰相佐弗尔预言，说她将成为廷加尔帝国的新国王，所以她还在襁褓时，就被邪眼帝抓去做圆桌骑士玛苟斯（マゴス）的祭品，虽然内梅亚打倒了邪眼帝救下了萨姬芙，但是玛苟斯已经在她的体内潜伏着。捡回一命的萨姬芙自幼就努力学习，成为了帝国魔法学院最优秀的毕业生，在内梅亚即位后被任命为玄武将军。而白虎将军吉拉克在游戏中的戏份不算太多，除了西征水都，他的登场就只有内梅亚失踪后发动的独角族叛乱事件了。对独角族的弱势感到痛心的吉拉克，希望本族不再受到迫害，并和人类平等共存，这也是他追随内梅亚的理由。但是，内梅亚失踪后，预感到帝国甚至大陆即将发生大动乱的吉拉克，趁机发动了独角族叛乱，企图让独角族崛起甚至统治大陆。阿尔诺同（アルノートゥン）附近的矿脉拥有大量使独角族魔力增加的圣光石，吉拉克挖掘矿脉本希望能借此增强独角族的实力，却造成沉睡于此的邪龙伊修拜尔（イシュバアル）苏醒，反而给世界造成了更大的动乱。吉拉克的叛乱被卡尔拉和主角平定，他本人也被杀死。不过对于已酿成大祸的吉拉克来说，这也许是他最希望的结局。

四相将军中，戏份最多的当然是青龙将军卡尔拉了，一个某种意义上来说她称得上是女主角的人物。卡尔拉年幼时，家乡被罗森的暗愚王佩乌达劫掠，双亲皆死于战火。历尽磨难的卡尔拉有着非比常人的坚韧意志，她一心让自己变坚强，无论遇到多大的困难，她都能始终保持着笑容。她有着出色的指挥和战斗天赋，但年纪轻轻就被内梅亚提拔为地位显赫的青龙将军，其中原因也是众说纷纭。此外，卡尔拉穿着如泳装般暴露的“青の魔铠”指挥战斗，再加上她青春貌美，曾因此多次引发军纪混乱……不过，因为“青の魔铠”是狮子帝内梅亚亲手交给她的，再加上卡尔拉手腕强硬，所以也没人敢对此有所非议。

要说卡尔拉的造型肯定是出于人设的恶趣味，但她的高人气我想并不是仅仅因为性感的造型而已。她被任命为青龙将军后，只花费了数周就攻克了罗森，把暗愚王及王家满门抄斩。当时暗愚王把国家预算几乎全部投入到军费和个人享乐中，对外穷兵黩武、大肆劫掠，对内闭关锁国，对民众巧取豪夺，为了试验新的人造魔兽，不惜把劫掠来的少女作为魔兽的饲料。这样一个恶贯满盈的君王被处死是理所应当，但卡尔拉却诛其九族，不得不说是出于个人恩怨。从此以后，卡尔拉威名远扬，无论是她的敌人还是手下，对她都敬畏有加。接下来，在攻打利贝达姆时，卡尔拉又利用魔兽商人安提诺（アンティノ）贪财的弱点，从内部化解了利贝达姆的抵抗势力。之后，在第二次攻打罗斯托尔和平定吉拉克叛乱等战争中，卡尔拉都展现出了自己卓越的军事才能，也为廷加尔帝国立下赫赫战功。

和卡尔拉的美貌、年龄不相称的不仅仅是她的才能，还有她豁达的气度和胸襟。幼年的悲惨经历，也抹不去她的笑容；即使主角是她的敌人，她也表示出尊重和赏识，希望主角可以帮助她一起实现内梅亚的理想；罗斯托尔一役战况不容乐观时，她把个人生死置之度外，首先考虑的是保证手下士兵的安全撤离；在内梅尔失踪、恩夏特被魔物占领的紧要关头，又是她挺身而出，和主角一起挽救了世界。更为可贵的是，她虽然多次为廷加尔帝国立下大功，但却视名利如浮云，在大陆恢复和平后，就离开了廷加尔帝国，出海到新的天地去漂泊冒险。追随内梅尔也许就是她战斗甚至生活的理由，卡尔拉从孤儿最终成为青龙将军，离不开内梅尔的关怀与照顾，对内梅尔这位当世英雄，她除了景仰和敬佩外，想必也或多或少有着少女的爱慕之情。但是在游戏中，我们多次见到她为了内梅尔舍生忘死，却从没有见到她表露过任何心迹。也许在那个纷争的乱世，这才是最浪漫的结局吧！





随着全新烧录卡的诞生，相信现在已经有不少玩友购入了NDSi，NDSi的乐趣绝对不是一天两天能描述得清的。虽然之前我们已经为大家进行了试玩评测，但它丰富的功能却让人欲罢不能，而且为了让大家更好地掌握NDSi的功能，我们决定从本辑开始在“米饼教室”中为大家连载NDSi使用教程。打算购买NDSi的玩家，不妨通过“米饼教室”热热身，进一步来了解一下NDSi的功能。

栏目主持：米饼

第一课 NDSi介绍篇

米格 上课前我们还是一起先来合个影吧，大家不要动，看这里哦！

软饼干 米格你又要我们啊，NDSL啥时候能拍照了？不过这黑色质感倒是看起来不错。

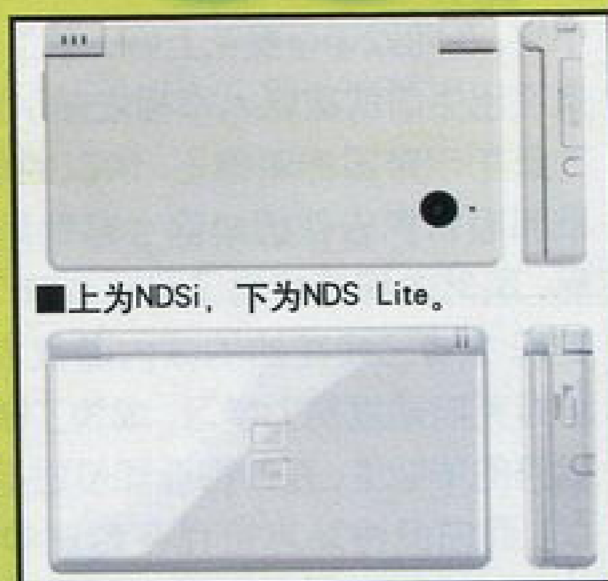
宇轩 饼干你也太落伍了吧，看清楚，这可是NDSi，才不是什么NDSL呢！(\O/)米大，快来让我摸摸它，感受一下它粗糙的皮肤……

米格 这话听起来怎么怪怪的……别蹭来蹭去的，给你给你，快离我远点就是了。

宇轩 终于把这可爱的小宝贝握在手里啦！不过话说，这玩意儿到底和NDSL有多大的区别呢？

米格 这个，我们来实际使用一番不就知道了嘛。

NDSi作为NDS系列第三代产品，从NDSL进化而来，但这次可不是简单的变轻变薄，还加入了更多核心技术，比如摄像头、比如全新的固件系统、比如对网络支持的加强、比如内置存储空间，从内至外带来革命性新变化。在2008年圣诞之际，万众期待的DSiWare也已上线，将时下家用机上流行的网络下载游戏的模式引入到NDS系列掌机上，而其中充分发挥摄像头功能的创意游戏又让玩家看到了NDSi时代任天堂创意的新锋芒。


■上为NDSi，下为NDS Lite。

	NDSi	NDS Lite
液晶屏幕大小	3.25英寸	3.0英寸
液晶画面	穿透型TFT彩色液晶(26万色)	穿透型TFT彩色液晶(26万色)
主机大小(折叠时)	137.0mm(长)×74.9mm(宽)×18.9mm(高)，触控笔长约92mm	133.0mm(长)×73.9mm(宽)×21.5mm(高)，触控笔长约87.5mm
内存	16MB	4MB
存储芯片	32MB	无
电源	NDSi专用AC电源适配器、NDSi专用电池	NDS Lite专用AC电源适配器、NDS Lite专用电池
重量	约214克(包含电池、触控笔)	约218克(包含电池、触控笔和防尘盖)
充电时间	约2小时30分钟	约3小时
电池持续使用时间(根据对应游戏不同略有区别)	最低亮度约9～14小时 低亮度约8～12小时 中亮度约6～9小时 高亮度约4～6小时 最高亮度约3～4小时	最低亮度约15～19小时 低亮度约10～15小时 高亮度约7～11小时 最高亮度约5～8小时
对应游戏	NDS游戏以及NDSiWare	GBA游戏以及NDS游戏
输入端口	NDS卡槽、SD存储卡卡槽、AC电源适配器输入口、立体声耳机/麦克风输入口	NDS卡槽(SLOT-1)、GBA游戏卡槽(SLOT-2)、AC电源适配器输入口、立体声耳机/麦克风输入口

摄像头	双30万像素摄像头，支持人脸捕捉技术	无
固件	可升级、支持网络下载DSiWare，通过DSiWare实现功能扩展	不可升级，不支持网络，不能安装软件

从上面的表格以及实机对比中我们可以看出NDSi变化主要有以下几点：

机体厚度减少2.6mm，变薄12%；

屏幕尺寸由3寸增加为3.25寸，变大17%；

取消GBA SLOT-2插槽；

内建双摄像头（上盖外侧与转轴内侧各一个），规格30万像素，内置拍照功能，具备脸部辨识能力；

支持音乐回放功能，可自由调整播放音调与播放速度；

内建SD存储卡插槽，支持SDHC大容量存储，拍摄的照片可储存于SD卡上，并可以在Wii照片频道浏览；

内建快闪记忆体存储空间，可用来存储各种应用程序并直接在NDSi系统下启动；

可直接从网络下载软件并保存在主机中；

在“DSi商店”提供免费网络浏览器以及各种DSiWare下载，DSiWare软件分免费、200点、500点以及800点以上四个等级。

在圣诞DSiWare上线后，WiiPoint正式变更为任天堂Point（任天堂点数），可用于购买DSiWare和WiiWare；

到2010年3月之前，每台NDSi首次登陆DSi商店，都将获得1000点任天堂点数的奖励。

系统使用了类似Wii的频道模式来管理、启动各个应用程序；

增加了一个中间背光亮度级别；

加入无线网卡开关以及家长控制；

系统内取消了多语言支持，固定区域版本的主机固件系统只能使用当地语言；

加入各种开机热键，让NDSi感觉更加智能化，而不再像GBA那样，就是一台打开就只能玩游戏的地地道道的游戏机；

触控笔也增长了4.5mm，将更加适合大人使用，并能够显著提高游戏的手感；

开关、音量控制两处机械化控制拉杆也全部变成按钮式控制；

外壳采用全新消光材质，不再像NDSL那样有一层亮丽的反光釉面，看上去更具时尚感；



◀NDSi附赠触控笔

11月1日在日本首发白、黑两种颜色NDSi，定价18900日元。北美等地区上市时间未定，预计在今年4月份之后。

TIPS NDSi名称的得来

作为目标人手一台的创意掌机，NDSi在2008年11月1日上市之后，面临全球金融危机的恶劣市场，依旧展现出了非凡的锋芒。原本NDS凭借双屏触摸特性，已经在游戏业掀起了一场巨大的革命，这次整合了摄像头功能的NDSi又在把掌机游戏引向一个全新方向。

NDSi最后一个字母“i”的含义，其实就是代表英文中的“I”（我），当然也包括“Wii”中代表各种人的“i”的意思，NDSi的本意也可以理解为“My DS”，即是“我的DS”，它象征着NDS对人们生活方式造成的改变，也暗含任天堂“人手一台”的终极销售目标。另外，“i”还表示“eye”，即NDSi主机正面如同眼睛一般的摄像头。

NINTENDO DSi

结语

通过这节课的简单热身后，下节课我们将从最基础的固件使用开始，为大家全面介绍NDSi的各项功能，感兴趣的玩家可不要错过哦。

游戏万花筒

“文曲星”百念成真，日本将NDS用于英语教学



胧月 提供

整理许多读者的来信时经常能看到耳熟能详的某个段子：上课打机被老师抓住、书房偷玩被家长撞见，这时我们的主人公急中生智，扬起手中的NDS说，“咱这是文曲星”。这个故事告诉我们两个道理：第一、不是我军太狡猾，而是国军无能；第二、与时俱进太重要了。



陛下

「お言葉」一部取りやめ

英語の授業も

―DSモード

不过咱们邻邦的日本人民已经没必要再说这种无伤大雅的小谎了。近年来，NDS已经被应用于各种非以游戏为目的的行业，医院、敬老院、学校都可看到其身影。现今，日本京都府的八幡市立中央小学将英语纳为5、6年级的必修课程，引入NDS作为辅助教学工具。用于教学的专门软件收录了600个单词和150个例句，学生们表示，使用NDS学习英语时就像玩游戏一样快乐。

点评

胧月：该消息仅用于娱乐，如果被小读者利用去要求家长购买这“与世界发达国家接轨的学习工具”，本人不承担任何责任。

USB工程继续进行



宇轩 提供

自从有了USB接口，我们的数码生活（或者叫作“腰酸背痛的显示器前生活”）就变得丰富多彩多了。除了最常见的USB闪存外，还有USB风扇、USB加湿器、USB冰箱、USB裁纸机反正是个电器就能USB。这次我要为大家介绍的是两个外形很有创意的USB产品。第一个是一盏夜间用的USB灯，拥有很浓重的日本风格。不过要是像宇轩一样桌子上堆满了稿子、手办和公司的杂志，估计就放不下这玩意儿了。第二个是一款制作精美的骷髅闪存，纯银制作，拿它当项链估计更加合



点评

胧月：前面那个倒是很有意思，问题是比较占空间，可恨我家的电脑桌也是放不下的了。

激情澎湃的SOS团少女 Ver.激奏



盲先知 提供

各位SOS团员们估计大多都看过那场名为《凉宫春日的激奏》的演唱会。虽然各位声优们的演出都很卖力，但也无法掩盖其中的不少漏洞，怪不得这场演出被很多人称为“凉宫春日的爆音”。说归说，激情澎湃的演唱会还是给不少人留下了深刻的印象，难怪厂商们在一年多之后还惦记着再捞点钱。这不，在出过无数手办之后，SOS团的这三位又穿上了演唱会的行头来到粉丝面前。在第二季迟迟没消息的情况下，想维持人气也不能不多想些点子了。







▲先是团长的特写，夸张的表情和舞动的双臂让春日的活力完全地表现了出来。





▲萌神依然是一副不苟言笑的样子，不过大胆的衣着风格和平时的她倒是形成了不小的反差。



▲作为SOS团的吉祥物，朝比奈依然走的是可爱路线，胸口的痣在原型师黑田真德的设计下也得以保留。



◀最后来张合影。凉宫、朝比奈、长门这三款手办分别定于3、4、5月发售，每款7800日元。

胧月：这价格……咱还是看看图得了。

点评



狩人们的宴会再开，新菜式和新周边满塞

乌冬 提供

去年Capcom和日本著名卡拉OK餐厅Pasela合作举办的“狩人们的宴会”获得了猎人们的一致好评，现在为了庆祝“《怪物猎人》系列”诞生5周年，Capcom和Pasela决定再次举办狩人们的宴会，并将此次活动命名为“狩人们的宴会G”。这次活动的举办时间为2009年2月13日到3月11日，猎人们只要在这段时间内前往Pasela的涉谷店，就能品尝到一系列以《怪物猎人》为主题的美食。

这次既然命名为“G”，自然就有更厉害的地方，除了在菜式方面大更新外，会场还会举行了周边的贩卖活动，猎人们在品尝美食之余，还可以挑选几件心头好，吃饭和买周边两不误。



▲这次的会场装饰以雪山为主题，相信在这里吃饭会别有一番风味。



▲上次活动中很有人气的白猫蜂蜜吐司，看上去很好吃的样子。



▲幻兽奶酪披萨，是不是用幻兽奶酪做的就不得而知了。（笑）



▲古龙的血，你敢喝吗？



▲冰结晶草莓牛奶，这个看上去还算正常一点。



▲白猫马克杯。





▲狩猎茶碗和狩猎筷子。





▲白猫手帕和白猫围裙。



▶买了周边不知道装哪里带回家？不用担心，再买一个白猫购物袋吧……

点评



胧月：我饿……

系统提示：由于您的字数太少，此评论将不被发表。



胧月（……）：我饿……凑字凑字凑字凑字。



宇轩 提供

变脸

网友见面，嫌自己长得丑？不要紧，这款产品就能让你在几秒钟之内焕发青春光彩，成为人见人爱的绝代MM……由于它采用仿生材料制作，质地柔软、有弹性，又可完美贴合脸部。最重要的是，它无需去商店，直接在网上就能买到。只不过售价要15万日元，美丽的代价总是不菲的……







如花（乱入）：像这种商品是断然骗不走我这种天生丽质的绝代佳人的荷包D。

点评



胧月 提供

《如龙3》主题碗面“九州一番星 浓厚猪骨拉面”推出

PS3平台大作《如龙3》发售在即，相应周边也早早公布，这份包装独特的碗面是与游戏中出现的拉面店推出的同名产品。官方对该面的制作方法极为考究，要先把猪的骨头打碎熬上12小时，以吸收猪骨精华的浓厚汤料配上筋斗的细面烹制而成。该碗面据说能重现游戏中所描述的神奇味道，中国的FANS买一盒来收藏一下倒是不错。





胧月：其实我觉得吧，如果一家店的招牌料理能借由速食产品完全体现，那这家店也算完了。

点评

游戏美图秀

栏目主持：宇轩



不知道大家的情人节过得怎样呢？有没有收到大把的巧克力？啥，你还是团员？那还等什么，赶快看看美图秀解解馋吧……（众编：什么逻辑！）









宇轩：这几张图都是以MARS为主题绘制的原创作品，看起来感觉非常棒。



宇轩：请原谅我在诸多美女中夹杂了一个不帅的大叔。在烦躁时，《虫师》总能带给你宁静清新的感觉。






宇轩：这张特别的Saber被宇轩一眼“相中”，哼哼拿出来分享一下吧。

经典主题乐园

CLASSIC GAMES THEME PARK

话说这《街霸4》一出，学校旁边的包机房里立刻就有得玩了。虽然X360的手柄搓招相当困难，但还是有不少人乐此不疲地来玩。什么时候郑州才能引进一台正宗的《街霸4》街机啊。说到《街霸》，我最喜欢用的就是隆和肯，一个波动一个升龙就能折磨死对手，所以这篇小文就以波动拳为主题吧。

好游戏永远不过时

文 Printf("红")



“波动拳”简称“波”，又称啊头根、气功、法宝、镖、飞行道具等等，属于一种超自然现象。其使用者在发动过程中一般会先将双手放在腰间并做合拢状，再猛地向前伸出。如果成功，便会有一股构成不明的能量体出现。根据使用者的不同，这股能量体的体积、形状、颜色、运动轨迹也会产生极大的变化。有报告指出，波动拳并非经过学习或练习就能够掌握，使用者从“不会”到“会”的这个神秘过程还需要进一步研究。（以上摘自《地球漫游指南》，火星出版社出版。）

顶尖猎人

原机种：NeoGeo | 模拟器：Mvspsp/NeoDS | 适用机种：PSP/NDS



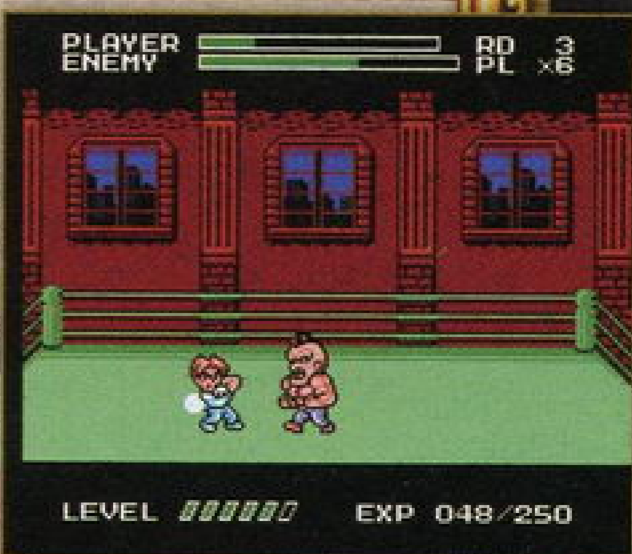
▲吃到了POWER之后发出的波动体积相当巨大。

虽然原SNK是以格斗游戏见长，但做起这样的清版过关游戏也一样不含糊。游戏的两位主人公动作丰富，和场景中的各种道具物品也都能互动，基本能看到的东西都能捡起来做武器用，连敌人都能抓过来再丢出去。除了这些能力以外，主人公还有不少招式，像是下、前+攻击就能用出波动拳来，另外还有升龙拳、百烈拳等四五种招术。游戏充满了轻松搞笑的风格，无论敌人还是主角都Q得很可爱，不过游戏的难度却不低。小时候在机厅里好像从来没打到过第5关，后来用模拟器才得见最终BOSS的真面目。推荐所有喜欢动作游戏的玩家都来尝试一下这款游戏，你一定不会失望的。

快打旋风

原机种：FC | 模拟器：NesterJ/NesterDs | 适用机种：PSP/NDS

街机和GBA的《快打旋风》估计不少玩家都玩过，这款FC上的《快打旋风》可能有些玩家就没见过了。说实话，笔者也是在上了大学之后才见到这款游戏。虽然游戏的画面在当时已经可以算是古董级的了，人物也缩水成了Q版，不过游戏那硬派的风格却完全保留了下来，拳拳到肉的手感也表现得相当不错。和街机版不同，游戏加入了升级系统，在打倒敌人之后有经验值掉落，到了一定数量就能升级，不仅人物能力会变强，更能学会新的招术。像是主角CODY就能学到波动拳，对付BOSS效果还是相当不错的。游戏惟一的缺憾可能就是不能双打了，要能像街机那样两人一起奋战多好。



▲别看人物小，但游戏做得可是有板有眼。

合金弹头X

原机种：NeoGeo | 模拟器：Mvspsp/NeoDS | 适用机种：PSP/NDS



▲根据笔者考证，气功老头的学名为“一文字百太郎”，保留他到过关之后还有额外的分数奖励。

会用波动拳的不光是主角，一些NPC也会用波动拳。估计大家比较熟悉的就是“《合金弹头》系列”里的这位战俘了。乍一看，他和普通战俘没什么区别，都是被牢牢捆在某个地方，一副多少年没修整过脸面的样子。不过当玩家救下他之后才会发现，原来这位貌不惊人的战俘竟然能用出一般人根本使不出来的必杀技，而且还带跟踪效果！正是因为如此，玩家们给这位特殊的俘虏起了个名字叫“气功老头”。据说，气功老头的波动拳其实是他将电荷聚集在手中后再发射出去，虽然威力不怎么强，不过帮助玩家排除杂兵的干扰倒是蛮有效的。

街头霸王2 降龙版

原机种：CPS1 | 模拟器：Cps1psp | 适用机种：PSP



▲据说游戏中同屏可以出现的波动拳数量有限，那这同门对决时就得看谁先发出招了。

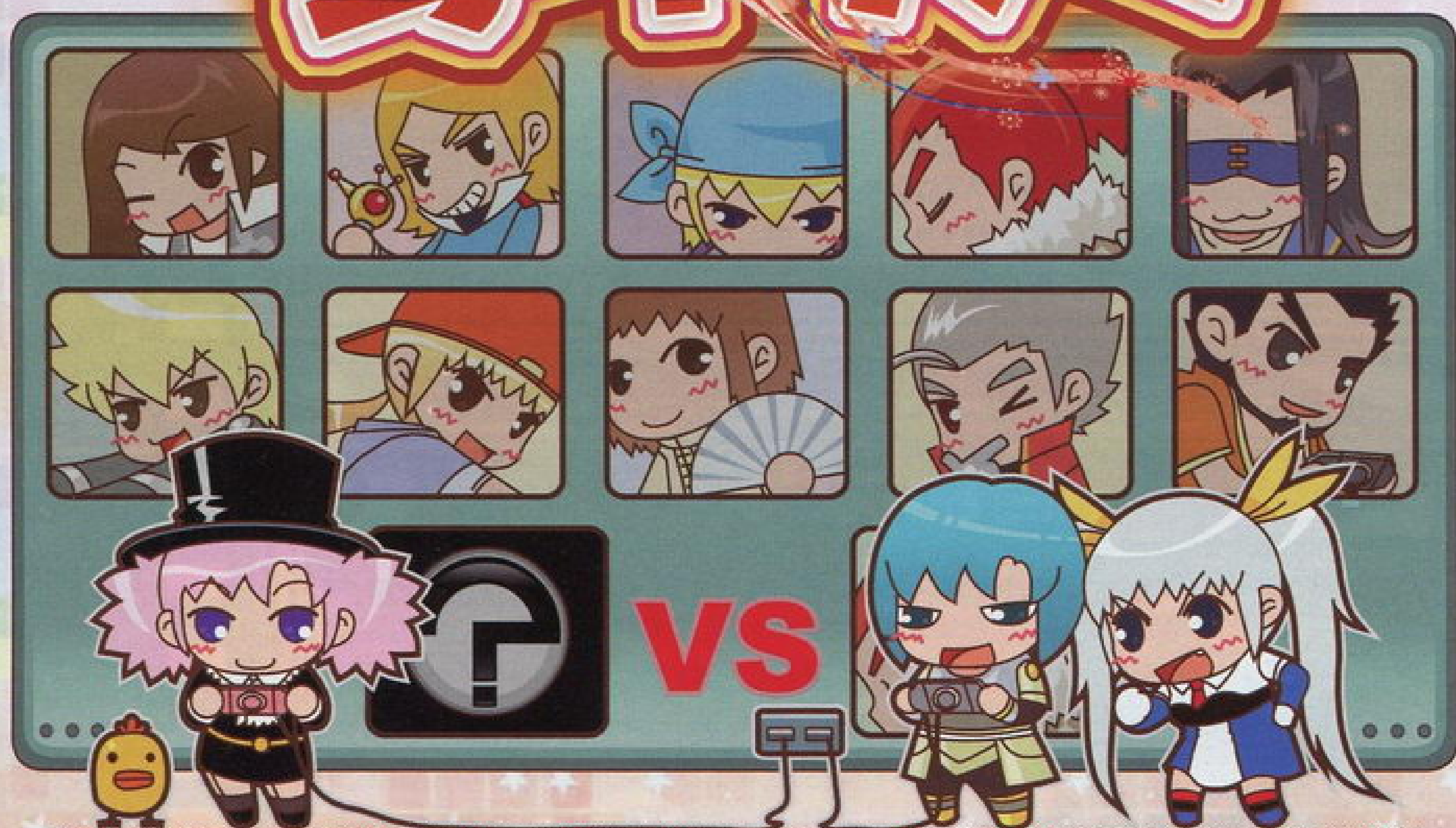
节奏缓慢是《街霸2》的一个问题，为了加强游戏的爽快感，就有人在原基板上Hack出了各种修改版的《街霸2》，《降龙版》恐怕就是其中最有名的版本了。想爽？没问题，选了隆或肯之后发个升龙拳试试，那满屏出现的飞行道具绝对让人眼花缭乱。不光是两位主角，其他原本没有飞行道具的角色也基本都能用出波动拳来。不光如此，游戏里的人物还上天入地无所不能，原本只能在地上使用的招式在空中也用得出来。游戏的爽快感确实很强，可是平衡性么……那就不好说了。

其实有类似波动拳招式出现的游戏非常多，这里只是列出了几个笔者最先想到的，希望以后还有机会和大家继续讨论相关的话题。

主持 马修

插画 西瓜树

掌门人



春节过了，元宵过了，春天来了——然而北方却下起了大雪。不过也好，北方的旱情终于可以缓解了。2008年的事情太多，希望2009年能顺顺利利。说来马修我也有三年没见过雪了，有些事情虽然和自己没有什么太大的联系，但却可以勾起许多关于过去日子和亲情的记忆。和家人在一起，珍惜与家人共处每一天吧！将来独自在外，哪怕是那些曾经不快的事情，回想起来都是温馨的。感慨完毕，下面开始我们本辑的"掌门人"！

艰辛岁月

关于自己和游戏历程的栏目，现在还接受投稿吗？有字数限制吗？是要文字稿还是电子稿？（我猜是电子稿……）由于本人是个OTAKU，所以自然对动漫作品登陆多的NDS平台有好感。我身为一个穷（到极致）的学生，在无压岁钱自用，无家长资助，每月零花钱30（且不稳定）的情况下入手了NDSL。说起NDSL的入手历程，那根本就是一段充满血和泪的艰辛奋斗历程……所有的钱大部分都是从伙食费里省下来的，晚饭从来不吃，午饭看情况，你问我怎么活下来的？我，不知道……

南京 张欣竹

马修：你说的是百辑征文吧？就是截止到105辑，也就是这一辑。不过你可以把你经历中特色的部分写出来继续投稿"掌机王自由谈"，这个栏目可是长期开放征稿的哦。另外呢，小编们并不主张各位通过饿肚子来攒钱买机，尤其是在读中学的各位朋友正处在长身体的时期，影响了身体的健康成长可是得不偿失……

洋葱：马修忘了你自己当初怎么朝思暮想GB的么？再说了，张欣竹同学已经买下了NDSL，这里恭喜一下，接下来多吃些好的补一补吧，攒钱的那段日子真的辛苦张同学了。

久经考验的来信

相信各位已经看到这张回函的惨状（皱）了吧？由于本人的疏忽，该回函曾被当作废纸扔进垃圾桶……言归正传，这是本人第一次给《掌机王SP》寄回函呢，因为不会寄信，好几次填好回函却没寄出。这次多亏了同学帮助才顺利寄出，希望它能安然到达众小编手中！最后祝《掌机王SP》越办越好！

贵州 严浩

胧月：别说了，可能您一直以来用的邮件都是带“电”的——是让我感慨时代的进步，还是电子互联网时代所带来的负面影响呢？最后祝您新年快乐！

马修：回函表已平安到达。寄信其实就是那么回事，一回生二回熟，欢迎多多来信交流哦。

行货PSP-3000？

我想问一下小编，为什么我买的PSP-3000没有保修卡，是不是水货啊？可包装上贴的标志是行货呀，到底是什么原因呢？

福建 肖航

乌冬：索尼根本没有在中国大陆发售过PSP，一般我们在国内电玩店里买到的PSP都是从日本、美国和香港等地发售过PSP的地区走私或偷运过来的，俗称水货。一般来说水货和行货的质量是一样的，不要以为水货就不好，如果发现自己买的机子配件或零件被调换了，那有可能是卖你机器的商家动了手脚，和机器本身无关。至于你说的保修问题，行货虽然可以享受正规的保修服务，不过要对应版本的地区才有，也就是说如果你到香港或国外买的PSP坏了的话，要修理就必须寄回当地的维修服务中心，一来一回都不知道花了多少人力物力了，还不如找本地信誉好的商家修理。

宇轩：包装上贴了行货标志的话，有可能是个别商家为了混淆视听，如果商家坚持说是行货的话，那你可要小心JS了。

严打了

也许是全寄宿制的高中生活太无聊吧，想当初仅有34人的班级中竟有10位“猎人”和4位“马车手”，至今还是感觉很自豪。可过了七八个月的时间，经过班主任无情而疯狂的摧残，我们班竟只剩下了两台小P和一台小N，无奈啊……

常熟 周裕

盲先知：我上高中时也是全寄宿制，不过同学们倒是想出了各种方法来对抗学校的封闭政策。一到中午，翻墙的翻墙、爬门的爬门，最夸张的一次是几百号学生聚在校门口把大门硬扯开了……不过这样一来，掌机在同学们间流传的就不怎么广泛，当时班里好像只有两个人在玩GB。

胧月：上课玩游戏要担心被老师没收，课间玩游戏时间又不够，晚上在宿舍玩会耽误睡觉，而且不管什么时候玩都或多或少对学习有点影响，当学生玩家，难！

马修：你们老师让我想起了俩字：严打。





那感觉真美



对于"掌门人"，我感觉很亲切，就像是大哥哥大姐姐们与读者在聊天，几丝犹豫，终于寄出了回函表，期望能与"看不见"的"名人"聊一聊，心里就会有些喜悦，呵呵。可惜没有小编住我们这儿，不然光是大竹海就可以让你们减压了。想象一下小编在茂密的竹林中打游戏、写稿子，那叫一个享受。

浙江 韩啸

雷伊：小编们可称不上"名人"，所以才可以和大家在一起交心聊天，分享各种心情。很羡慕你们那的环境，光用想的就知道有多爽了，可惜太远了，小编们都没法去啊。对于小编们来说，平时就只能够逛逛公园，爬爬山来减压了。

马修：在竹林里打游戏、写稿子，那感觉实在是太美了……希望有朝一日可以成为实现，哪怕是做梦梦到也成。

为什么104辑《掌机王SP》的ISO放到文件夹了，但在开机以后游戏目录里没有？如果是我用错了，那麻烦告知一下怎么使用这个ISO。

小轰爬爬

宇轩：ISO我们试过了，没问题。不过爬爬同学没有告诉我们你放在哪个文件夹里了……ISO的正确位置是根目录下的"ISO"文件夹，你放对了吗？

我的游戏热情冷淡了？

不知道小编们有没有这种感觉，PSP值得玩的经典游戏不多（对我来说只有《MHP》和《GOW》），于是对NDS抱很大期望，可一看画面，期待的心情顿时又降到了底，不知我这是怎么了，是我对游戏的热情冷淡了吗？小编们帮帮我……（我的PSP为3000型号，因此上面所说问题更为严重。）

济南 刘为良

马修：3000型号……现阶段若买不了正版还真就得考虑NDS游戏，其实NDS画面没至于那么差，推荐你盯住一款名气大的作品玩下去，你会发现其乐趣所在的。

羽纹：看来刘为良同学是动作游戏玩家，其实PSP上经典的游戏不少，推荐你换换口味，试试汉化了的那些RPG、AVG，可如果你只有3000的话，那还是照马修说的去做吧。

机子被偷了

可恶可恶！我费了N多口水让家人买的NDS竟然被偷了，而且还是在学校！记得那天早晨因为要下楼做广播体操，音乐响起时我急急忙忙地把机子收进了抽屉里，因为我想放班上不会有事吧……谁知！当广播体操结束后回班上一看，抽屉里的NDS不见了！肯定是班上的同学偷的，但因为是游戏机，我又不敢和老师说。我怎么这么倒霉啊，我的《应援团》、《口袋妖怪》……

南京 张萍

洋葱：张同学太不小心了，这么重要的东西怎么能随便放抽屉，更何况是魅力极大的掌机。

马修：有读者来信说家被盗了，张萍同学的NDS又被偷，唉，大家小心吧。

PSP-3000和NDSi，你更支持哪个？

这是这两辑调查表上的一个问题，本辑马修我随手拿了几张，看看这里两款主机的民意支持率如何？

PSP-3000，画面大，图色优质。

广东 钊哥

NDSi，硬件上的革新，系统上的进步。

浙江 小何

NDSi，因为改进是相当大的，还增加了摄像头。

唐山 雷电

PSP-3000，我现在用的就是PSP-3000！

上海 廖欢

NDSi，任天堂的每一个新版机型都能给FANS天大的惊喜。

陕西 Lac

PSP-3000，因为我拥有一台PSP-3000，况且，我对NDS系列的主机一窍不通……

广州 小飞崽

NDSi，因为我是任FAN。

南宁 王禹

两者都不支持，PSP-3000没破解，还有刷屏问题。NDSi没有任何意义。

天津 HAPPY仔

PSP-3000，喜欢功能强劲的PSP。

杭州 DeepThroat

两者都不支持，都没有质的变化。

南京 金进

NDSi，相对于过渡试验性质的PSP-3000，NDSi才是进化。

四会 白色之翼

NDSi，没破解的PSP-3000和高级MP4没什么区别。

通辽 夜丰男

PSP-3000，大屏幕，游戏画面好。

上海 刘智亮

NDSi，因为NDS游戏比较萌。

上海 樱宝锋

NDSi，PSP-3000已经有了，来年打算把小i纳入囊中。

济南 刘为定

两者都不支持，我支持PSP2。

张家港 无心

NDSi，钟意，需要理由吗？

佛山 小时候

NDSi，我是任天堂的饭。

沈阳 大眼

NDSi，双屏+触摸操作！

天津 李鹏程

NDSi，有了PSP-1000，3000见鬼去吧……

秦皇岛 子龙

没有阿P的日子





唉，我的阿P离开我已经整整9个约了，这9个月里我无时无刻不在想它。每次都是看着攻略着急，瞅书上和别人手中的PSP干瞪眼。我也想攒钱再买一台，哪怕是二手的，可是我就是没毅力，纠结了N久，我还是先忍忍吧，明年高考后打工赚钱再买吧。可是SCE不厚道，DA大神到现在还没破解新主板，明年高考后要是还破解不了我就绝望了啊，我不想背叛SCE投入老任门下啊！

虽然我现在没有掌机了，不过对于PSP我还是十分关注的。我想问一下：3.90 M33-3系统不支持“中文ISO游戏”，这个“中文ISO游戏”是指汉化游戏还是文件名是中文的游戏？最后谢谢《掌机王SP》，带我进入了一个新的多彩世界。今天《掌机王SP》已经100多辑了，希望小编们继续努力，让《掌机王SP》变得更好！还有你们那还招编辑吗？我大学毕业后也想去做编辑啊！

阜阳 张闻地



雷伊：你现在是高三，买了应该也没多少时间玩，忍一忍是对的。



嘟嘟：原来你的小P是那种“回不来的离开”啊。



马修：这个不支持“中文ISO游戏”，指的就是中文文件名的ISO。至于招聘编辑嘛，你现在还在高三，向着这个目标努力就是。

“吓”宇轩

小编们，你们知道我是谁吗？我就是“古惑仔”的弟弟——“骨折仔”。话说2008年是全世界瞩目的奥运年，可我先后骨折了两次，右手与左手都缠上了绷带，这也创造了学校的历史新高——半年内骨折两次这一学校之最。所以为了抚慰我受伤的肉体，小编们是不是要让我上次掌门人来慰问一下？

常州 夏羽轩





盲先知：看看夏读者的遭遇不禁感叹，在双手骨折的情况下还能玩掌机并给我们回信，这是一种多么不屈不挠的精神。建议给骨折仔同学颁发“最顽强玩家”奖。

宇轩：这读者的名字……是特意来“吓”我的么？

四格漫画 水枪











LIKY居然说自己有老婆了，我心碎了……

筝冢

呃，你还小……

受金融海啸的影响，大批公司倒闭，《掌机王SP》有没有受到极大的打击呢？

珠海 王老吉

有各位读者朋友们的支持，再大的金融海啸，我们也不怕！

TV大赏我寄了三封信（两封同学的，一封我的），他们都中了，我却连周边都没有……唉，难道我的运气这么差吗？

汕头 小暴雷

不是你运气太差，是你那两个朋友运气太好。

我那101辑的碟有问题……

山头 无悔

联系的这服务部，我们会给您更换。

我的光盘无法读取原因，其实是——影碟机的遥控器丢了……

福建 龙哥

……

同学的破解的PSP-2000有游戏，我的3000没有游戏，是不是能共享他的游戏呢？

湖州 吴靖宇

支持一款游戏二人联机的……我想想，有《南梦宫博物馆》，还有《太鼓之达人》。

周围人都拿着PSP，使我抓狂无比，问世间谁有NDS，可与我联机？

南昌 韦争均

多去参加天下聚会，并多去游戏店逛逛，有条件的话还可以Wi-Fi。

随着宿舍拥有掌机的人越来越多，我们自发组成了一支“山脊车队”，去挑战学校的每个宿舍，登上“山脊”排行榜的No.1！

广州 CEyes

祝你们车队早日冲出校门，走向世界！

哪个认为自己开赛车强的请找我！我的QQ是549286740。

太仓 SIMoN

前面有个“山脊车队”好像很有实力，你们可以试着联系下。

胧月这名字让人没法想到帅哥，所以月姐姐，你就认了吧！

广西 蓝力潮

他不认也得认啊……

我要过真正的牧场生活，包括种菜、放牧、和MM结婚、盖房子、生孩子，然后挣钱买下全世界的牧场。

天津 无名の老手

没那么容易的……你可以先承包一小块菜地体验一下。



下辑预告

《掌机王SP》106辑 3月中旬上市

多款新作攻略&特快



NDS 光明力量 羽翼



PSP 偶像大师SP



真·三国无双 联合突袭 PSP



PSP 异界年代记

levelup.cn 坛友互动专栏

栏目主持 宇轩

楼主：界王

http://bbs.levelup.cn/showtopic-759014.

【界王醒目】口袋妖怪写实版

（完整内容请参看论坛原帖）

自从人类发明了PHOTO-SHOP，修改图片就不再是什么高深莫测的天外玄机了。移花接木般给照片上的人换个脑袋那只是入门技巧，真正的高手则常常会把一切都完美地毫无破绽。下面这组"写实版"口袋妖怪都取材自现实中，各位粉丝们能看出它们都是谁吗？

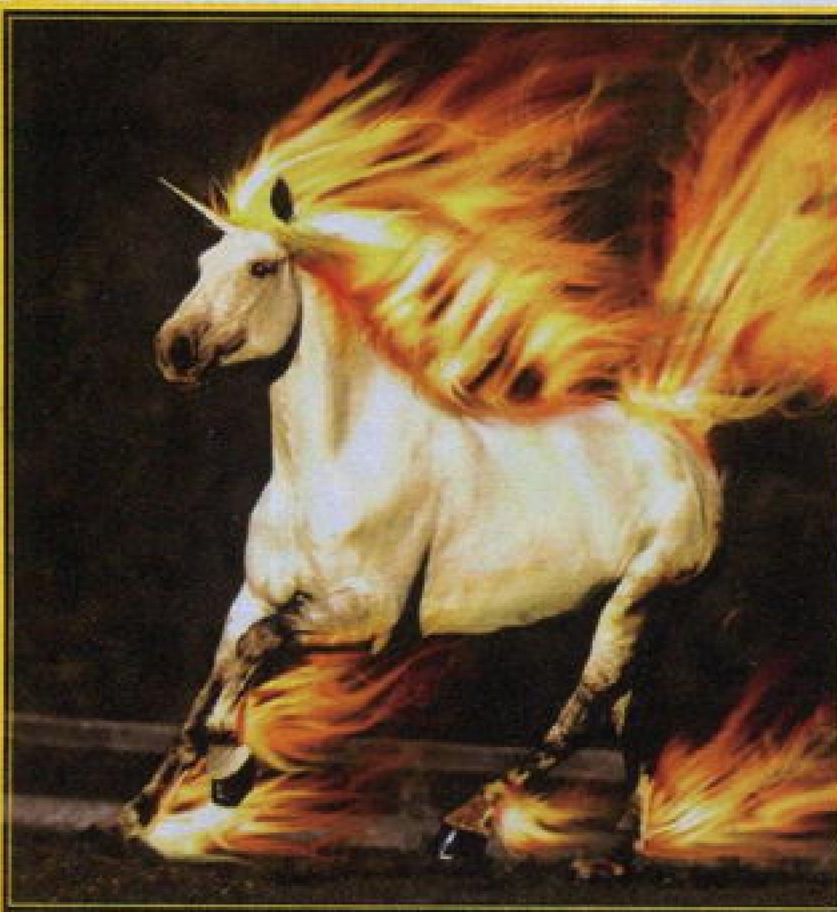














讨论内容为保证阅读效果，在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点，语序，网络调汇等。

levelup 论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72），掌机玩家自己的论坛。

热点大家谈

上辑热点话题回馈之

全球金融危机下的游戏业

EA本财年第三个财政季度的综合收支报告显示，EA在该季度累计亏损了6.41亿美元，裁员人数也将继续增加。2008年留给2009年最大问题便是如今仍在肆虐的全球性金融危机，索尼、微软也都已公布了裁员计划，任天堂虽然在去年就赚得了170亿美元的收入和超过20亿美元的净利润，但接下来的预期收入和利润也大幅下调……这场危机究竟会对游戏业带来哪些影响？影响到底有多大？下面，我们就来聊一聊全球金融危机下的游戏业。

全球金融危机导致很多游戏跳票……不说游戏业，对我等苦等了几年的玩家更是煎熬呀，快到嘴边的鸭子飞了的感觉。

FM01

大公司还能撑着，其他的很多小公司要那啥了。

义 yi

唉，别说《DQ》和《KH》的延期了。有些游戏厂商像EA那样直接取消部分的游戏开发计划，今天在LU主页看到美国Midway公司都宣布破产了。

鬼神熊猫

我只关心被他们裁员的人们怎么办！

王跃淇

很多公司一边裁一边招，裁的人比以前多，招的人也更多。

iloveluyi

不良的影响肯定是有的，现在只能希望影响尽量小了。

富狱ふがく

我刚购入NDSi，为活跃游戏业的经济作了一份小小的贡献

AD奥特曼

希望经济危机的狂潮中游戏业能挺过来，千万不要缩水到GAME OVER。

FallAnger

游戏依然是最廉价的娱乐方式之一。

dyching

说实话，没感觉到有多大的影响，最主要是，大作要来的都会继续出，这个没被影响到就足够了。

无我の境地

经济危机嘛，其实是有钱人的事，有钱人赚的钱少了，就裁员或倒闭——这样只会更加恶性循环，消费者还是打工一族的多，消费者发的工资少了，自然消费也小了。至于游戏公司嘛，现在就只有任天堂坚持原创游戏的开发，其他的大公司就搬出系列的续作这种保赚不亏，中小型游戏公司就只有倒闭和被收购的命运。

bew89631139

其实……还好还好，他们之前赚的都够现在赔啦。

SDSASDSA?KI

在这种情况下，虽然大家都有亏损，但相比之下任天堂无疑是赚的最多的。我只是希望不要因此造成任天堂以后一家独大的局面。其他两家也能有自己的发展，三分天下各自拥有一片领域比较好。

rjc0110

游戏并非是必不可少的产业，所以不是很关心在金融危机下的状况。

bobxu

掌机群众纷纷表示对生活没有影响。

黑翼天使X

日元升值，以出口为主的硬件商兜里的钱虽多，但其实都是硬币……索尼就被害得够呛！

killertom

感觉这时候厂商更应该认真做游戏，在这时候游戏做得不好卖不出去，就更雪上加霜了。

pxwpxw1

这个还真是有点影响呢，少了竞争就少了好作品，这是定理哦。

澄星

玩到一些游戏的速度是要慢一些了，但实际的影响也没什么。

chaosdemon

这样必定不利于游戏开发，其实我更想见到这时候主机降价来刺激下。

唐·度夫拉明高

本辑热点话题

本辑热点话题之解读《勇者斗恶龙IX》延期

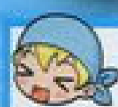
SE于2月12日宣布，原预定于2009年3月28日发售的NDS新作《勇者斗恶龙IX》将延期至2009年7月11日发售。官方称此次《勇者斗恶龙IX》延期是由于“游戏在开发中发现存在重大问题”。本辑，我们就《DQIX》的延期以及相关的影响进行一番猜测和讨论。

参与方式：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn），在2009年2月24日发布在PSP讨论区和NDS讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。



开学在即，不知道各位是否已经做好迎接的准备了呢？什么？你还有不少有关游戏方面的问题没有解决？那还不快点致电“FAQ电台”？下面就来首先一起看看玩家们在软硬件上遇到的问题吧。OK，FAQ，Let's begin！



米格：“战神★亿”来信向我们询问，自己的PSP-2000使用3.71的系统，但现在好多新游戏都必须在高版本系统下玩，而5.04现在没办法玩模拟器和用金手指，很多存档也不继承，小编们能否说说现在的新系统是不是已经成熟了？我可以放心地刷机吗？目前M33系列自制固件最新版本是5.00 M33-6，别的系列自制固件版本虽然高，但可靠性自然不能和M33系列相提并论。5.00 M33-6目前除了无法运行《偶像大师SP》之外，其他游戏基本都能运行。由于是自制固件，使用金手指插件或模拟器自制软件当然也没有问题了。不过使用时需要玩家下载针对5.00 M33的新版本，因为3.71 M33自制固件在记忆棒读写指令上的差异，导致许多软件不得不发布专门针对3.71 M33的独立版本，如果升级了系统，之前能用的软件恐怕在新系统上就无法使用，需要更换为针对5.00 M33开发的新版本了。至于游戏存档方面，由于需要高固件版本运行的游戏在3.71 M33上运行总是会引起升级后无法解析加密方式的问题，都必须使用FreeCheat等工具软件进行修复，详细方法可以参看99辑“米饼教室”栏目介绍。



米格：下面来看看叶林的问题：“翻新PSP和全新PSP按键手感有什么不同么？会不会有按键响声很大的情况发生？记忆棒上的数据在何种情况下会意外丢失？”翻新机方面，如果JS采用的是组装产品，那按键手感会比较硬并且斜方向判定不灵敏。按键响声属于正常现象，实际上新机按键也会有响声，但是声音比较清脆。记忆棒方面，组装记忆棒很容易损坏、丢失数据，尤其是出现裂纹等状况下最容易发生。



最新消息，美版NDSi即将登场，新颜色主机届时也将登场，想要入手NDSi却看不惯蝌蚪文的玩家可以考虑。



软饼干：来自上海的刘兵在来信中问到：“游戏《迷你烟花》中有些关卡能用上很多特殊的道具，比如旋风和镜面能把很多子弹都解决掉，使得攻击变得顺利、容易多了，但是发动的时候好像不是那么顺利，有的时候能很



快发动，有的时候却怎么也发动不起来，很急人啊，是不是我的触摸屏出问题了？”这位玩家不要担心，你的机子是没问题的。不知道你注意到屏幕左下角那个小小的、电池状的能量槽没有？发动这两种特殊道具可是要消耗能量槽的，要再次发动的话就必须等能量槽积满（显示OK）之后才行！另外发动镜面道具时一定要尽量画出水平直线，不然会导致发动成功率降低哦。

软饼干：网友**李灿**的提问：“《幻想水浒传 十二宫》中的天孤星ルバイス如何加入？”这个问题帮您请教了一下雷伊，要令ルバイス加入首先要在三个地方见到过他，这三个地点和时机分别是：第一次来到フォートアーク时；得到根据地后在グレイリッジ的协会支部前；テハ村的广场。当剧情发展到打完海岸洞窟之后，回到根据地就会发生事件，战斗过后就可以令ルバイス加入了。

FAQ电台 元宵节一过，这个春节就算正式结束了。各位读者朋友在牛年里都会有自己理想的目标吧？这里米饼轩预祝大家万事如意，另外还要多多支持我们哦！（笑）

软饼干：来看长沙玩家**余青**的问题：“请问《FFCC 时之回声》中怎样才能获得打造装备的卷轴？为什么我直到一周目快结束时才从BOSS身上弄到过两个？”这个问题难不倒我们宇轩同学，余读者您听好啦，本作中合成卷轴的获得方法与一代不同，由于一个卷轴可以多次合成，所以杂兵掉落卷轴的几率微乎其微。一般获得卷轴的方法有两个，其一是在城里的河边找莫古力做分支任务；其二是直接在合成商店购买，一周目的话仅仅是购买的卷轴就足够玩家使用了。

软饼干：上海玩友**刘智**在来信中说到：“我是一名《口袋妖怪》FANS，现在《白金》一周目已经过了，但是那三只神鸟无论如何也碰不到，碰到了它也直接跑了，催眠都不顶用……想问问各位小编捉神兽有没有什么好的方法？”建议去冠风镇左边出口的那小块草丛里去碰，因为那个镇子可以直接骑车子进出，非常方便刷那些到处跑的家伙。当显示神鸟来到这里，就去草丛里转吧。捕捉时建议带上耿鬼，没有的话可以去白岱森林里的鬼屋去捉一个培养，技能要有黑眼神和催眠，先用黑眼神不让其逃跑，然后催眠、蹭血，接下来用高级球、时间球拼几率，如果是晚上玩还可以用加成了捕捉率的黑暗球来捉。



FAQ电台 最近掌机上的好游戏层出不穷，小编们都狠不得自己有三头六臂将它们全部拿来玩一遍。本月底《真·三国无双 联合突袭》也要发售，这部倡导协力作战的新形态《无双》势必会挂起一阵旋风，各位读者一定要同身边的朋友联机试试看哦！

软饼干：下面来看看包头玩家**张然**的疑问：“请问《女神异闻录 恶魔幸存者》里怎样快速打倒敌方的小队长，特别是遇到有“骑士精神”、“勇者精神”的恶魔很烦，另外直接打倒小队长而不歼灭队员会有什么损失吗？”只要是复数攻击的技能都可以无视队员援护，不过在左右两名队员被消灭前，小队长受到的伤害会予以减半；直接消灭小队长只能获得小队长经验+尚存活的队员经验的一半。

软饼干：最后是徐州的**徐臣**读者来信，“在《MHP2G》里重弩要如何使用，配合什么技能比较好？”在《MHP2G》里，重弩的伤害输出被加强了，可以作为一个稳定的伤害输出者。使用时要注意走位，尽量调节好射程和角度，同时也要掌握各种弹药的性质。技能方面，偏重攻击的话推荐“连射”、“火事场力”和各种“弹强化”技能；偏重防御的话可以使用“回避性能”、“回避距离”和“装填速度”；另外用“幸运”、“剥取”等技能来蹭素材其实也不错（汗）。



在一起的时间总是很短暂的，FAQ电台播报到此结束，各位玩家朋友们，我们下辑再见了，顺便也祝各位游戏愉快！

小编寄语

嘟嘟



◆前一分钟还躺在沙发上看DVD懒得动，后一分钟就拿起洗涤剂开始清理厨具家电，等局部大扫除终于完结后，才发现机器里的DVD已经重播第三遍了……我果然是"说起风就是雨"的类型。不过事后才知道冰箱是不能用水冲洗的……Orz

◆偶然在电视里看到某旅游节目，介绍一个名叫泊瓷的超豪华酒店，而且貌似是世界上惟一一家七星级，那啥啥啥的价格都不提了，还好是在阿拉伯，否则就算真的有那么多有钱有闲的人去光顾，怕老板也早就亏得直不起背了吧。现在可是经济危机时期啊——用导游主持的话来说：这个世界疯了！

胧月



★刚打穿《恶魔幸存者》就看到PSP版《Persona》的官方图片，Atlus今年是打算好好复古一回么？挑个日子赶快把《真4》给办了吧，哪怕出在Wii上也行。

★2月14日晚跟一群宅友跑去KTV，深圳没有UGA那么专业的ACG向K歌房，不过还是听到了粤语版的《可曾记得爱》、《圣斗士星矢》、《美少女战士》，真羡慕那些能歌善舞的家伙，我这个自打变声后就五音不全的音痴只能端坐着沉默是金。

★本来是想玩一玩《街霸4》的，当看到挑战模式里的那些目押连技顿时失去了信心。还是像《刀魂》这类门槛比较低的FTG适合我一点，除了Namco，一般公司做不出像Amy、Hilde、米娜这么"民工"的角色。

紫枫



◆浮云

某日饮酒，竟然醉至失忆，隔日凌晨清醒过来时发现自己竟然自己睡在办公桌上，而且还换了套衣服。至于前一晚自己究竟是如何从家里一路醉酒行至公司的过程已然完全想不起来，似乎中途还有过刷卡的记录……回想起来，不由得阵阵后怕，看来得开始好好注意自己的饮食习惯了。

◆遥祝

昨日送一个好友离开了深圳，算起来，从去年到现在，当年一块喝酒玩闹的无良男们，终于只剩下了我一个。短短几年，大家便已然各奔东西，不知何日能聚，心里多少有些不是滋味。但愿这一帮无良男(女)们在各地都好，无量寿佛。

米格



★《街霸4》就算画面变3D了，玩起来的感觉却一点没有变，真让人感动。只可惜360手柄用起来感觉实在比较怪，改天一定要弄个街机摇杆试一试！

◆《铁拳》都出过PSP版，而且销量、评价都相当棒。要是《街霸4》也能来个PSP版，一定会大热卖的，虽然逆移植将会以画面的牺牲为代价……

★偶然关注了一下智能手机的发展现状，发现现在智能手机真是强大得离谱，机能大有赶超PSP的趋势，居然连双核CPU、1GHz主频的样板机都出来了。PSP再不发布后续机种，可能地位都要被手机取代啦！

马修



◆电视剧：最近看了《中天悬剑》，看到松沪师死守龙口抵挡八万日伪军而无一撤退、血战到底的悲壮场面时，大受震撼。

◆电影：可能是年龄关系，元旦时看《非诚勿扰》，除了为冯小刚特有的包袱一次次逗乐，也对个中包含着对人生对现实世界爱情的无奈颇有同感，继而怅然。而不久前看的《游龙戏凤》，虽然笑料不如《非诚勿扰》，但童话式的情节安排让我看了之后觉得非常轻松愉快。到底哪种更好点呢？我自己也糊涂了。

◆读书：《德川家康》看到了17部，一部好书可以让人审视自己，可以让人悟出许多，这300多元的书钱还真没花糟蹋。

◆游戏：《街霸4》大赞，扫一眼出招表就立刻投入战斗，不用对着出招表一次次苦练出招——这种愉快淋漓的感觉真的是久违了。



LIKY

◆某日到网上查了一下自己的话费清单，结果还真是大开眼界了，清单上有一个声讯台记录我有5次通话，而我确定只有1次，等我仔细看那多出来的4次通话详情，差点晕倒——前两次通话都是同一时间拨打的，通话时间都是一分钟左右；而后两次电话，中间虽相隔4分钟拨打的，但是第一个通话时间有77分钟……在同一时间拨通一个号码两次，以及在拨通一个电话4分钟后再继续拨通这个号码，我后来专门测试了一下，理论上似乎是可行的，但是，我有那么无聊吗？所以，投诉。

◆住了快4年的窝终于挪了（搬家真麻烦啊），常言道："树挪死，人挪活。"希望2009年自己有些新变化。



盲先知

○这次NBA的全明星周末相当过瘾，无论是身高只有1米70的"小土豆"内特·罗宾逊的飞跃扣篮，还是奥尼尔的面具舞都充满看点。和以往的全明星赛不同，这次的比赛东西部两方似乎都真刀真枪地干了起来，直到比赛最后的垃圾时间里明星们才开始打表演赛。姚明的表现就像火箭最近的状态一样不是很出色。另外还看到消息，麦蒂身上有伤还在全明星周末跑到拉斯维加斯豪赌，依个人所见，您还是一边凉快去吧，别给火箭添乱了。

OLynyrd Skynyrd这个乐队虽然名气不太大，不过他们几首歌的质量倒是很高，恐怕最出名的就是那首《Free Bird》，虽然全长近10分钟，但是给人感觉一点都不长，尤其是曲子后半部分几部吉他的光速演奏相当出色，听完的感觉就是"过瘾"二字。



雷伊

■以前一直是下班回家后吃完晚饭就开始玩游戏，发觉时间过得非常快，不知不觉就到了12点。最近下班后开始尝试着做一些运动，或者看看书、散散步什么的，发现其实下班后到睡觉前这段时间还是挺长的，可以做的事情不少。现在基本上都是睡觉前一个小时稍微玩一下游戏，其余的时间留给游戏以外的东西，这样感觉也比以前要充实不少，大家不妨也尝试一下多方面地来安排晚上的时间。（众人：其实我们以前就是这么分配时间的，谁知你一样宅，每晚都只是玩游戏。）



软饼干

◆PSP版《天诛4》的玩法让人有点不适应，完全失去了自由砍杀，来去自如的游戏乐趣。游戏公司想以创新系统吸引新玩家的想法不错，但却往往无视了老玩家的恋旧心理。

◆最近PS3上的大作也挺火爆，几款新游戏都是玩家们近期关注的焦点。饼干我有幸在国内第一时间入手了《杀戮地带2》的欧版，开机开战没一会，英国利物浦的国外玩友神速发来贺电，羡慕地同时一个劲地说："cool、cool！"看看老外还要苦等1个礼拜的可怜相，我心里早已经笑翻了。(^_^)



羽纹

◆山寨"小沈阳"情人节感言

情人节其实可短暂了，手一拉，一松，一个情人没了，嗖。手一拉，不松，情人变老婆了，嗖。情人节最痛苦的事儿是啥，你知道吗？情人节没有情人一起过；情人节最最痛苦的事儿是啥，你知道吗？情人节所有情人都找你过；情人节最最最痛苦的事儿是啥，你知道吗？情人节你的情人和别人过……

◆前几天收拾房间时发现去年年假回家办的港澳通行证已经可悲地过期了，不知道自己的香港之行计划何时才能进行，唉。



洋葱

★今年的情人节又收到了女性朋友送来的巧克力……我的心情一点儿也不复杂，真的。

★最近深圳的天气是忽冷忽热，本人连续几天估计温度失误，大热天穿两件，大冷天穿一件……

★某一天晚上，我的左手食指很郁闷地和一只咖啡色半透明长得非常难看的小强亲密接触了一次，害得邻居以为我家在杀猪……

★重新制作的《钢之炼金术师》再过不久就要开播了，期待一下。



乌冬

■最近做了一个心理年龄的测试，结果显示我的心理年龄比实际年龄大8岁（打击）……谁整天说我没长大来着。

■今年有不少值得期待的新番，再加上一直有追的美剧终于继续播放了，突然感觉这日子过得真是越来越多姿多彩了。

■一个整天嚷着说次世代主机太贵的朋友终于买了Xbox360，刚开始用19寸的液晶显示器玩，我打趣说效果太糟，结果不久他就换了台24寸的，还坚持说他想买的那台22寸没货了，被逼买的24寸。现在我大概明白仇富心理是怎么产生的了……



宇轩

▲学会了自己做意大利面吃。这玩意儿做起来其实比中国的面容易多了，扔锅里10来分钟也不会糊，几乎和方便面是一个档次的快速食品。不过第一次做没有经验，按照中国挂面的量放了一小把，结果竟然膨胀成了一大盘，吃都吃不完，不禁大呼上当。

▲在一番殷情的诱惑下帮女友换了一台最新的Vaio P笔记本，不过这玩意儿多少有点高级"玩具"的意味。

▲提前半月拿到《KZ2》的感觉真好，不过——根本就没时间玩啊……

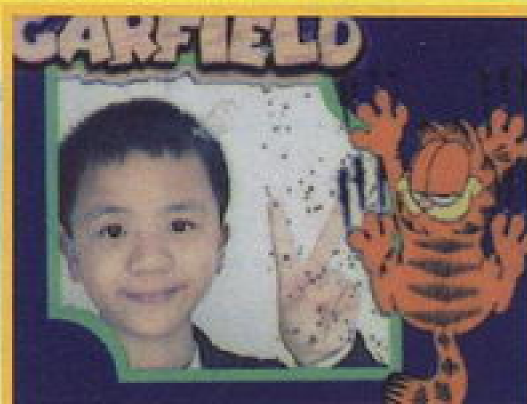


想秀你就来！

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email 发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1 号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！



♂ 刘楷



性别：男　　年龄：17
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《高达》、《怪物猎人》、《传说》
地址：广东省汕头市金平区杏花路 9 号后座 210
邮编：515021　　QQ：609121094
Email：609121094@qq.com 电话：0754—88208476
想说的话：《高达》爱好者请与我联系。

♀ 胡佳昕　　昵称：玫玖

性别：女　　年龄：12
拥有掌机：NDSi（将来）
喜欢的游戏：《圣痛》、《怪物猎人》
地址：内蒙古省包头市包钢三中初一－14 班
邮编：014010　电话：15048169289
想说的话：那个……谁借我掌机玩玩？

♂ 黎志豪　　昵称：莫漠

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《塞尔达》、《最终幻想》、《王国之心》
地址：广东省东莞市大岭山镇水郎村大围 112 号
邮编：523820　　QQ：582140079
想说的话：希望能交一个笔友，毕竟有些事情不能用说表现出来……

♂ 廖诗家　　昵称：大官人

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：GB、GBA、PSP
喜欢的游戏：《恶魔城》、《无双》《怪物猎人》
地址：陕西省宝鸡市金台区上马营华苑南小区6#3单元 20 号
邮编：721000　　QQ：380341065
Email：liao_1989@163.com　电话：13616000682
想说的话：真心祝愿《掌机王 SP》能健康成长。

♂ 陈嘉祺　　昵称：影

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》
地址：广东省广州市越秀区桂花岗四街7号西梯402
邮编：510400　QQ：823626927　电话：86233440
想说的话：我没有上过，我要上，我要上……

♂ 徐思凡

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《最终幻想》、任天堂大作
地址：云南省瑞丽市曙光小区 25 号楼
邮编：678600　　QQ：798616630
想说的话：好想参加天下聚会，有很多志同道合的人！

♂ 罗俊凯　　昵称：恶魔

性别：男　　年龄：12
拥有掌机：GB、GBA、GBA SP、NDSL
喜欢的游戏：很多
地址：广西省桂林市秀峰区篦子园新 14（旧 7）栋 1–2
邮编：541001　　QQ：466843489
Email：466843489@qq.com
想说的话：我爱《掌机王 SP》。

♂ 李俊腾　　昵称：风腾

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《横行霸道》
地址：上海市杨浦区广远新村 76 弄 302 室
邮编：200093　　QQ：706967834
Email：10boycom@21cn.com　电话：15121003438
想说的话：游戏把我们拉在一起。

♂ 郑鑫洋　　昵称：喜洋洋

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：GB、iDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：北京市海淀区西北旺镇后厂东街 7 号
邮编：100094
电话：80621924
想说的话：希望各位玩友都和我交朋友。

王涵　昵称：wwwEXE
性别：男　年龄：18
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：无
地址：北京市西城区西四北四条5号
邮编：100034　QQ：893266480
Email：wanghanD516@hotmail.com
电话：13269464604
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

林毅雄　昵称：蚂蚁
性别：男　年龄：20
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《洛克人》
地址：广东省广州市天河区华南农业大学华山区16-104
邮编：510000　QQ：215797015
Email：jasonxxp@qq.com　电话：13580455968
想说的话：希望身边的NDS多起来。

张浩　昵称：浩龙
性别：男　年龄：17
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《洛克人》、《鬼泣》、《生化危机》
地址：广东省湛江市赤坎区海建路10号东门402房
邮编：524034　QQ：392986657
想说的话：祝《掌机王SP》越办越精彩。

林慕舜
性别：男　年龄：15
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《洛克人》
地址：广东省广州市越秀区恒福路108号11楼C房
邮编：510095　QQ：743477491
电话：13539418393
想说的话：我想学日语，目前正在“干吧爹”，可是好难啊……

王利伟　昵称：大伟
性别：男　年龄：23
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《机战》、《最终幻想》
地址：天津市河北区泉江里15号楼5门602
邮编：300251　QQ：826885666
想说的话：努力工作拼命玩！

张贺铭　昵称：ST团长
性别：男　年龄：21
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：FPS、A・RPG、RTS
地址：辽宁省大连市西岗区拥政北街9-8-2
邮编：116000　QQ：413649920
Email：stbillgames@hotmail.com
电话：15840902983
想说的话：有玩CF的找我！

刘元勋　昵称：剑舞元魂
性别：男　年龄：15
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《最终幻想》、《口袋妖怪》
地址：黑龙江省哈尔滨室道外区太古新天地106栋5单元401
邮编：150020　QQ：824001595
电话：88917077
想说的话：堕落方能自由。

吴威程　昵称：QI
性别：男　年龄：17
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《战神》
地址：浙江省湖州市吴兴区车站路车站新村12幢303室
邮编：313000
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

罗健聪　昵称：罗虫
性别：男　年龄：14
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《机战》、《怪物猎人》
地址：广东省江门市蓬江区龙头里113号308
邮编：529000　QQ：805849368
电话：3559226
想说的话：让我成为一个真正的猎人吧！

林灿坡
性别：男　年龄：13
拥有掌机：GBC、GBA、NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《超时空要塞》
地址：广东省深圳市盐田区桥东西区10号403
邮编：518081　QQ：182784121
Email：szws1995@yahoo.cn电话：25551919
想说的话：天下玩家是一家！

冯诚彦　昵称：AngelBoy
性别：男　年龄：16
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《牧场物语》、《勇者斗恶龙》
地址：浙江省嘉兴市南湖区建南公寓6幢101室
邮编：314000
电话：83656989
想说的话：加油，iQue；加油，学生玩家。

李小东　昵称：东仔
性别：男　年龄：13
拥有掌机：GBA、NDS、PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：广东省增城市荔城区前进路34号北座201
邮编：511300　QQ：871184022
Email：871184022@qq.com
电话：15818892303
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

小编博客



春节游园

平时如果有时间，我总喜欢出门到处走走，以前喜欢一个人带着耳机闲逛，也许是年纪大了的缘故，现在更倾向于拉上家人或朋友一起出门，以弥补平日工作太忙而导致的沟通上的疏忽。深圳比较不错的一点就是提供了很多免费的景点公园，而对于普通人来说，这些景点也成了节假日消闲的好去处。春节原本是一个和家人团聚的好机会，但老妈由于要回老家，原本的春节游园计划眼看就要泡汤了，不过好在她努力在元宵节之前赶了回来，所以搭上春节的末班车，游园计划重新浮上了水面。既然是春节期间，那咱也就出回血，这回没去免费景点，奢侈了一回去了锦绣中华。

其实深圳的收费景点之前差不多都去过，去锦绣中华也已经不是第一次，正是因为之前对它留下了不错的印象，所以这次才排除了世界之窗、欢乐谷等地而点名选择了它，而选择它的另外一个原因是老妈还肩负着一个光荣的“使命”。去过锦绣中华的也许知道，里面分为了微缩国内各地名胜景观的“锦绣中华”，以及包含了各个民族风情的“民俗文化村”两个部分，而实际上后者才是吸引着我掏钱进园的原因。于是买票进门后直接往右拐前往民俗文化村部分，也许是因为春节已接近尾声，园内的游客并不多，不过从园内各种小细节和装饰上，依然可以感觉到那仍未散去的喜庆气息。在园内不仅可以感受一下各个民族独特的居所，富有民族特色的表演也很值得一看，演员们的表演都非常专业到位，看样子绝大多数应该都是真正来自于这些民族。给我们留下较深印象的要属彝寨的表演，表演者们还会邀请游客一起参加一些小游戏，比如从台下找位游客扮演“阿黑哥”，和表演者扮演的“阿诗玛”一起书写一段浪漫的故事，召集前排的游客和全体表演者一起跳舞等等。不过我比较怕出洋相，所以很庆幸自己坐在了后排，看别人出洋相偷着乐就够了（－_－）。民俗文化村里的几乎任何东西都可以和民族沾上关系，吃也不例外，我们肚子饿时在一家装修具有少数民族风情的餐馆坐下并点了几个炒菜，不过大多数吃的似乎都只是套了件民族的马甲而已，和外面一般的炒菜几乎没有区别，但价格却贼贵，比如有道菜美其名曰“壮家小炒肉”，壮族人吃不吃小炒肉我不知道，不过这道菜除了多了几片大葱外，和一般的农家小炒肉几乎没任何区别……很庆幸这次我们去的不是世界之窗，否则说不定真的要去吃78元一碗的“苏格兰打卤面”了，当然我肯定会事先带上一大瓶凉白开，然后要一碗免费又偏咸的卤，以上纯属玩笑。

前面也提到了，老妈这次去民俗文化村其实还有另一个目的，那就是帮她的同事“搭鹊桥”。老妈的同事和园里的某个女孩是同乡，看样子应该是对她有点意思但两人还并不怎么相熟，所以就托我妈来帮他要女孩的姓名和电话。虽然那小伙给出的情报有限，不过最后我们仍然没什么障碍地找到了那个女孩。女孩长得挺漂亮，有一股少数民族女孩独有的淳朴与清秀，看到我们的来访她一开始显得有些羞赧，不过看上去依然十分大方。在交谈过片刻后，女孩把自己的联系方式告诉了老妈，我们游园的任务之一成功达成。

大约晚上6点多，我们离开民俗文化村踏上了归途，这次带有一点“小插曲”的游园在夜幕降临前落下了帷幕。对于整天埋头工作、学习或玩游戏的人来说，能有机会出门走走，开阔一下眼界放松一下心情总是好的。如今正值春暖花开之际，不要再宅在家里了，和家人朋友一起去感受春天的气息吧！



掌机王 自由谈

栏目主持 马修

新的《机战》的公布，在玩家间引起了众多的讨论。本文并非评论新的《机战》，而是以一个老玩家的身分，针对《机战K》公布后的一些言论的分析讨论，大家有什么观点也可以投稿哦。此外，100辑有奖征文活动到本辑便结束了，各位读者朋友不要忘了在调查表为您最满意的作品投上一票。

非诚勿扰

——从《超级机器人大战K》的公布说开去

文 古梓



2009年的第二个星期三，《机战》新作情报如期而至，那便是NDS平台上的《超级机器人大战K》（以下简称《机战K》）。本以为作为"《机战》系列"的玩家，此刻应该全部都欢呼雀跃才对，然而必须承认一点，笔者实在太天真了。《机战K》的宣布不仅没博得满堂彩，反倒招来了许多玩家的质疑："为什么不是PSP上的？""NDS上的《机战》还怎么玩啊？""又来骗钱了！"其言辞之犀利、逻辑之混乱、观点之想当然都是笔者所始料未及的。何以咱大陆玩家对这一作会如此排斥，何以游戏还没面世便已经毋庸置疑地扯到素质和诚意上去了？笔者不明所以，但却努力地想从中寻找个究竟，于是便有了下文。

现今的有些玩家到底是以一种什么样的心态在玩游戏，我不清楚。或许他们要的只是一种能够一瞬间激发出兴奋感的画面表现力，只要能达成这个条件便可以不顾其他的要素。于是，当《机战K》公布的时候，这些人愤怒了，这种"GBA"级别的画面看着就恶心，哪有PSP上两作《机战》（也就是《机战MXP》和《机战AP》）来得爽。

诚然，这几年《机战》的发展已经走入一条看不到尽头的"黑路"，自打寺田贵信打出"爽快热血"牌并不断用各种实际行动来刺激玩家后，针对于"《机战》系列"的讨论话题便越发朝着画面的好坏方面聚拢——瞧，画面进化了，机体真正动起来了，攻击动作越来越细致了，插入动态特写越来越多了。看，那角色特写简直就是插画级别的，那战斗环境的渲染实在太耀眼夺目了。结果，每次《机战》的宣传视频都是一场华丽到令人泪流满面的动画集锦，而结果就是玩

家便越发地不满足起来，一大堆被动画吸引而来的新玩家更误解了《机战》的实质，扭曲了对热血的理解。在这些玩家的心目中，好像只要画面够华丽，声音够吵闹，便是热血。对于“热血”，他们有人忘记了，又有人曲解了。热血是一种精神感受，它不被画面或者声音所束缚，而是集合了剧情、人物设定以及众多因素于一体的。要不然，我们又是如何在漫画中寻求热血，又是如何在过去如“默剧”表演般的《机战》游戏中体验着那永恒的主题“钢之魂”的呢？



自然而然的，当画面无法满足他们的时候，NDS上的画面表现就成了惨不忍睹、不堪入目，甚至马赛克漫天飞舞还一块又一块的。当我理解到这种程度的时候，除了叹息真不知道自己还能做什么？忆当年，SFC的《机战》何其华丽，可我们会因此而否定GB上的《第二次机战G》的经典程度吗？当PS的“《机战》系列”大跨步向前实现动态革命的时候，我们又会否拒绝GBA上的《机战》呢？当PS2实现了《机战》的第三阶段（寺田贵信语，第一阶段为初期，第二阶段实现了战斗台词语音化，第三阶段则是战斗动画真正动态化）完美结束之时，我们又是否会彻底抛弃GBA的那么多作《机战》呢？如果答案是否定的，那么为什么在画面上明明比起GBA的《机战》进步了许多的《机战K》，还会遭受如此质疑？答案只有一个，因为现今的掌机市场上，玩家多了另外一个选择，那就是PSP。

必须承认一点，PSP上的两款《机战》在音画表现上的确是不错的，甚至于完全达到了PS2的水准，非常符合某些人心目中所感叹的“原汁原味的《机战》”。可问题是，这种所谓的原汁原味的内里实质是什么？是一成不变的照搬，是很大程度上的资源回收再利用，是极为不厚道的素材拼凑产物。《机战MXP》是移植的，画面照搬倒还无可厚非，虽然那可怕的读盘速度以及同样无异于龟爬的响应速度的确吓退了不少人。但《机战AP》呢，瞧那熟悉的战斗动画，几乎全是照搬家用机PS2上的“《机战》系列”战斗动画，虽然游戏中的确有重新制作过的一部分，但和那大到令人绝望的“素材大战”相比简直就是凤毛麟角。

这便是所谓的“原汁原味”，我相信，如果可以的话，寺田贵信不会没想过在PSP上制作原创的《机战》新作，可令他迟迟没有将这种想法实现的最大原因便在于PSP的定位上。PSP乍一看是一部掌上游戏机，但它的配置和性能却几乎接近于家用机的水平。如此定位的结果便是需要投入远远高于一般掌机游戏的成本来开发一款游戏，如果不这么做便会被玩家视同于“没诚意”和“骗钱”。需知道，在寺田贵信大肆宣扬热血动画的同时，《机战》的大部分开发成本几乎全部都投入到了细致的动画描绘以及众多声优的录音中，换句话说，要开发出一款符合PSP主机定位并且让玩家觉得满意的《机战》，这笔成本投入无异于家用机级别的。那么问题就来了，他为什么不把这笔费用直接用来开发家用机新作，而偏偏要执着于制作一款掌机游戏呢？无论如何权衡，都是前者的危险系数较低，前者的收效也自然会多得多。所以有段时间我经常说同一句话，就掌机的《机战》游戏而言，我感性上支持它出在PSP上面，但理性上却支持它能出在NDS上。





近日，当《机战K》的第一段宣传片公布的时候，满意的人又一次激动兴奋，而不满之人却也又一次发威“这画面太强大了，媲美GBA

啊”、“瞧那马赛克，一块又一块”、“哑巴机战还怎么玩啊”。有人说这是“无机酸”（即没有NDS的人因玩不到所发的酸人感慨）言论，但在我看来却并非如此。毕竟现在的NDS模拟器已经相当成熟了，完美模拟《机战K》应该不是什么难事，他们会选择性无视了比起前作（《机战W》）更加细致的机体描绘，更加多的忠实原著的动态特写，而死揪住“同一个引擎”说事，说白了还是那句话，他们误解了掌机游戏的实质。画面的进化自是不用说，可语音的继续浮云化又一次成为了大家“开战”的另外一个话题。其实硬是要求掌机《机战》音画表现和家用机一样，这本身就是一个很大的理解误区。可惜，这种误解却仍旧在持续着。说句实话，笔者何尝不想NDS上的《机战》能加入语音，可这根本就不现实。纵观NDS上的游戏，即便大容量的，其语音的比重仍旧不大，更何况现今“《机战》系列”的战斗台词丰富程度在一众S·RPG游戏中绝对算得上是个中翘楚，要全部都加入语音无论是从容量考虑还是从成本上斟酌都是不可能的。掌机就要有掌机的样子，我何尝不希望“《逆转裁判》系列”也能全台词语音化啊，那样感染力该有多大啊？可这现实吗？

一部分玩家对音画的过分要求也正好验证了我一位朋友的“名言”，对于他们来说，宁可玩只有画面好其他表现差强人意的《机战》，也不愿意玩画面差一点但其他方面素质表现非常好的《机战》。我曾经和某位名人共同说过这么一句话，游戏是用来玩的，不是用来看的。要玩得爽，要玩得有成就感，要玩得有技术含量——遗憾的是，如此简单的道理，现在却成了很多人眼中的“不可理喻”。

接下来的话题便是关于“诚意”，诚意这个词汇理解起来容易，但怎样的游戏才算是有诚意却不是一两句话便能说得清楚的。按照笔者的理解，一款游戏是否有诚意，关键就在于玩家玩过游戏后觉得为此投入的精力和时间是否值得。就《机战》这种S·RPG游戏而言，诚意应该体现在游戏过程的策略程度以及剧情的编排优秀程度上。遥想起当年Winky Soft（以下简称Winky）时代的《机战》，其系统之严谨，游戏之平衡，甚至于剧情交叉之优秀都是毋庸置疑的。在Winky的《机战》中，我方机体不存在绝对的强者，因为就算有钱对机体进行“满改”，提升实力的空间也并不是很大，所以如果你以为靠一部所谓的逆天强机就能横扫千军，那么结果往往是一个不小心走错一步，看似很强的机体便成了敌人轮流轰炸下的牺牲品。不过分抬高我方实力，也不故意降低敌人战斗力，就好像敌我是在一个相对比较平等的状态下对战，于是玩家需要考虑更多的因素。这也就成为了过去《机战》有难度的一个重要原因。

Winky时代的《机战》一个更令人着迷的因素便在于剧情的编排上，阪田雅彦在这方面的造诣非常高，他追求的是剧本的巧妙融合，既将所有参战原著动画的角色和世界观融合在一起，也能在不破坏原有设定的同时编写出恢弘的战斗诗篇。因此，许多融合后的原创剧情相当流畅细腻，描写更是每每都有感人之处，使得即使看过原著的人在体验全新剧情的同时也没有丝毫的突兀之感。不过自打Winky离开后，要完全接手之前的故事，续写Winky的传奇对寺田贵信而言则是难上加难，无奈之下便选择了大打原著牌战略，即世界观融合的同时尽量多地展现原著的经典场面——谁知道险招奇胜，开创了《机战》的另外一个新局面。

进入寺田贵信时期，《机战》为了向新人招手，把系列一直以来的难度一降再降，虽然期间也曾经有一部各方面都堪称优秀的作品《机战Impact》，但那毕竟是昙花一现。于是在许多人抱怨难度不够的时候，便有了“《OG》系列”的所谓难度提升。然则仔细一看，这种难度提升得相当机械化，无非是变态上涨敌方BOSS的HP，然后再配以无赖甚至是无耻的“HP大回复”技能，接着就是让玩家去痛苦地磨吧。结果，“SP回复”技能加“补给芯片”的配合便解决了这一个难题，所以，我们玩家只不过是在既定规则下耗时间而已。



■EWAC在《机战AP》中非常重要。

前些日子偶然看到有人称“《机战AP》的最成功之处便是难度”，笔者当即哑口无言。



▲《机战AP》的画面表现不错。

的确，《机战AP》整个过程都很难，但突破难关后笔者感觉到的并非是如释重负后的轻松亦或者是艰难破关后的成就感，惟一能感受到的仅仅是累。我们不妨来看看这所谓的难度到底是如何造就的，首先拼命降低我方机体武器命中率（看看那加成效果，几乎一眼的负号），使劲提升敌人机体武器命中率（人家同样是加成，不过却是一眼的正号），如此一来，即便是机体满改，短兵相接的结果却往往是命中率你低我也低，最后闪来闪去，没完没了。什么？这样还不够闹心，那简单，将命中率计算公式再“脑残”一把，命中率百分之九十好几的攻击可以数次被敌人轻巧地闪过，而敌人命中率只有百分之二三十的攻击却能轻易N次将你轰杀，如此频繁循环更替不闹心那才叫有鬼呢。最后再配个“血牛”战术（即HP特别牛那种），真叫人欲哭无泪。于是乎，笔者明白了过来，无非就是耗，咱整一个“EWAC”单位将临近的机体命中率提上去，然后围着它凑上一堆机体，接着就是和敌兵死磕。如此这般耗完了一周目，估计啥激情都没了。这种方式也能叫做“成功”的难度的话，笔者可真是佩服得五体投地了。

单就以上提及的剧情和难度这些要点而言，NDS上的《机战W》则显得诚意满满。剧情分为上下部，时间跨度大，各动画原著剧本间的融合度甚至达到了寺田贵信时期从未有过的高度。整体的编排细腻中不失大气，延伸中始终扣紧主题，整体铺排得很流畅也充满着难得的幽默感。难度则适中，虽然后期强人一机清场的不在少数，但要熬到后期也需要经历一番波折。战斗动画大部分都是重新制作，虽然不乏照搬GBA的《机战J》中的动画素材，但也从流畅程度以及光源上进行辅助加强提升。最重要的是，整体剧情中充满了许多轻松诙谐的笑话，屡屡玩起都会忍俊不禁。如此兼具爽快、热血、难度的一作，如果还能被说成是无诚意，那笔者就实在不知道该说什么好了。

至于《机战K》到底是否为诚意之作，其实单从寺田贵信敢于加入那么多部新动画作品便可以看出些端倪来（《神魂合体》、《钢铁神吉克》、《新大空魔龙》、《枪与剑》、《苍穹之法芙娜》、《机兽创世纪》等）。需知道，如此多的新作品加入并不仅仅和版权费有关联，还牵扯到了动画素材的问题。等于说必须重做的东西会很多，这个就比起《机战AP》的照搬要厚道不少了。再看这新公布的状态界面，照准值概念的引入（PS2上《机战Z》才引入的新数值，直接影响到武器命中率）以及和《机战W》照搬《机战J》界面不同的重新制作的菜单界面，这些都足以看出厂商的诚意。虽然离发售还有不到两个月的时间，笔者又是坚持“没玩到游戏绝对不乱作评论”原则，但笔者觉得只要《机战K》能达到《机战W》那种程度，就不失为一款诚意之作。至于那些恶意中伤诽谤之言，便权当是新春伊始的调侃戏言罢了。

末了，咱也调侃一句：你要只知道死揪住“马赛克”不放就别看了，你要只懂得将语音当成热血就别玩了。纯心找茬“黑”主机的免谈，扮专家的免谈（能稍微理解点“钢之魂”的除外），省得到时候彼此都会失望。思维正常，眼光独到，立场坚定的一般玩家就行，要是多少还有点客观那就更靠谱了。否则，很抱歉，非诚勿扰。



我和109本《掌机王》

100辑有奖征文

文 AKi

从买第一本《掌机王》到现在已经有6年多了，当年暑假无意中在邻居家里看到了这本叫《掌机王》的新书，立刻被里面的游戏吸引住了，谁让当时的我只有一台GBC呢？特别是里面《机战A》的研究深深地吸引住了我，而GBC上我玩得最多的游戏就是《第二次机战G》了，当我看到研究里多蒙用超级霸王电影弹打出的那组不可思议的数值，立刻暴走了，接着霸占邻居的书看了好几天，把里面每一个字都好好研究了下——话说第一辑《掌机王》掉页现象挺严重，等我看完后，那书都是一张一张的了，后来觉得不好意思，就买了本新的赔给了人家。



看书的时候倒是十分的享受，可看完后心中就十分的不爽了，拿起自己那用了好多年的GBC，感到自己仿佛生活在火星，但也只能感叹一下而已，毕竟财力有限，还是继续边玩《第二次G》边看《掌机王》解馋吧。但上天好像特别眷顾我一样，没过几个礼拜，一台蓝色的GBA出现在我面前，虽然是台别人摔坏了不要的机器，但看看屏幕什么的还完好，我就马上拿起它奔向附近的电器修理店，那修理店的大叔技术也真是高超，在从没见过GBA的情况下竟然神奇地将它修好了。于是在付了40元修理费后，我算是进入了当时的掌机次世代，心中的喜悦自然是难以表达。

有了机器后，以后的《掌机王》自然是每辑必入了，可每一辑发售后都不知道要等多久才能等到下一辑的到来，而且每次的等待都十分漫长。在这期间，我都会把每本书反反复复地看好几遍。和同学联联《马车》，看看《掌机王》的初中时代，那是我至今为止过得最悠闲最舒服的时光。

进入高中后，《掌机王》进化成了《掌机王SP》，而且变成了每月一本——能在固定时间看到自己喜爱的书刊无疑是十分开心的事，而且那时正好是PSP和NDS发售前各种真假传言四起的时候，每次一看完《掌机王SP》就迫不及待地要和其他同学讨论一下，看看老任和索尼到底是谁会笑到最后。那时我一直把《SP》第1辑送的PSP模型放在书桌里，没事拿出来看看，想着自己要是有这么台机器该有多么爽……



后来NDS和PSP相继发售了，而我那时也每天研究《SP》上的测评，看看到底要买哪台，毕竟钱才是最大的问题。反复斟酌后，我还是在接下来的那个春节里

买了NDS和《马里奥64》。然后一边将其完美通关，一边看着《掌机王SP》上的PSP报道解馋，这情景仿佛又回到了当年……没过多久，在老妈的支助下，我也终于抱回了小P，实现了双机制霸，当时拿着PSP坐地铁真叫一个拉风。（现在PSP变成了“马路机”，一节车厢里就有好几个玩的……）

不过在进入高三后，因为学业繁忙，就没什么时间可以玩游戏了。但《掌机王SP》还是每辑必入，因为它已经成为了我生活的一部分，只是不能像以前那样花很多时间去慢慢品味它了。不过在高考结束后几天一直躺在家里什么都不干，我就把过去一年的《掌机王SP》从头到尾仔细研究了个遍，还对照着游戏介绍和攻略补完了很多游戏。

刚进入大学时因为要军训，被关在学校里不许外出，那辑正好是《掌机王SP》50辑纪念，而且上面有《口袋DP》的攻略。等军训结束后，我发疯似地满上海寻找那辑，可都被告知已卖完，连levelup的书刊区也没了，那种打击程度绝对比掉了几百小时的游戏存档还厉害。还好后来从一朋友处软磨硬泡骗来一本，不然这次就当不了VIP读者了……

从《掌机王》第一辑到《掌机王SP》第50辑经历了整整4年，而从《掌机王SP》的51辑到100辑才用了两年多，从好几个月一本到一月一本再到一月两本，《掌机王》以及《掌机王SP》正在不断地进化着，但是也开始体现出一些不足。如以前拿到书后一定先看新闻，因为里面的消息几乎都是第一次看到，很有新鲜感。而现在资讯已经变得十分发达，如果能改变一下形式，不只是单纯地放新闻，说不定效果更好。

虽然现在的我由于种种的原因，对游戏已经不像以前那么痴迷了，而且也很少能凑到几个人来联机，但游戏和《掌机王SP》一直是我生活中不可缺少的，在不怎么多的空闲时间里，翻开书看看攻略，打打自己一直喜欢的《机战》，比什么都舒服。

玩家点评

笔者一直都不怎么玩欧美的NDS游戏，尤其是电影改编的游戏更是不会玩。除了东方人和西方人审美上的差异，电影改编的游戏往往推出得很快，因此难免害怕质量会低。

但《指环王　征服》玩起来感觉很不错，不比一些精心策划的游戏差。游戏的3D视角变换很到位，把地图的特色突出得很好。玩家扮演杂兵而不是英雄来参与中土大陆的经典战役的设定非常新颖。能使用的杂兵种类符合原著，从人类到兽人、树人都能使用。巨怪等很强势，玩起来相当霸气——也就是说设定得不太平衡。

游戏虽然很贴心地分触屏和按键两种操作模式，但两种模式都有弊端。触摸屏模式很难使用，经常发不出对应的招式。按键模式使用远程职业攻击定位很困难。游戏的画面有些粗糙，每一关的片头动画顶多也就能表现出那种恢弘的气势。虽然可使用种族多，但不同种

NDS　指环王 征服

◆Pandemic◆ACT

评论人 HYHZ　评分 7

族的特色表现亦不足。招式打起来虽然不够华丽，但加完属性绝对够爽快。打到每关后期，游戏有些偏难，挂了一次没有属性点就容易挂第二次。游戏音乐不错，很大气，只是屏幕小，配合不出应有的气势。

游戏收录的战役都很符合原著。两势力的地图虽然是一样的，但所属地图方位不同，玩起来到是没什么腻的感觉。不过任务重复就显得很没意思了，每关都不用看任务说明就知道要去干什么。而对于每次战役结束获得的徽章，笔者倒是觉得这没什么用，毕竟获得的太容易，就算一直挂过去，每关打完都会感觉很有成就感。



游戏的代入感很强，紧迫感很到位。游戏攻击很讲究技巧，打好了非常过瘾。虽然本作还是有电影改编游戏的诟病，但还是值得一玩。

NDS　NDSi

◆任天堂◆主机

评论人 KISERI　评分 9

主机机身全部使用的是磨砂材质，触笔虽说比NDSL的要长一点，不过实际用起来感觉没太大区别。未入手主机前，笔者曾认为POWER键设置在下屏左下角旁边会很容易碰到，不过在实际用了后才明白这种担心是多余的，主机机身的加长就是为了避免这种情况，按键手感方面和老版的NDS相同，玩久了也不容易发软。

开机后更是惊喜，尺寸加大的屏幕让人看起来更舒服，虽然分辩率没变，不过丝毫不觉得画面精细度比NDS或NDSL要差，屏幕的质量页好了很多，至今为止没有几台主机是坏点比较多或者上下屏色温不同的。

本主机的重头在强大的软件系统上，在线更新以及Ware使得NDSi的系统功能可以不断加强。而拍照和录音功能也许是老任最花心思的两个，这两个看似简单的功能经过老任的一番包装就能玩出新花样来。



其次就是录音功能了，比起NDS和NDSL，NDSi的麦克风灵敏度要高出很多，即使玩家和主机保持正常距离也能录音录得非常清楚，这样一来就不会因为使用麦克风而头昏眼花，也不怕使用麦克风而污染摄像头了。更强大的就是那个音频编辑功能，只要随便摆弄摆弄都能雷倒一群人，尤其是变调功能，入手NDSi的玩家一定要试一试。

说完优点后就要抱怨一下了，ABXY和十字键的手感比NDSL要糟糕很多，凹陷太不明显了。另外就是音量按键精准度实在太低，只有是短短的7级；取消SLOT2接口则使得震动卡等需要SLOT2的周边不能使用了，但是NDSi本身又没有震动功能，磨砂材质的机身使得白色主机很容易弄脏。当然，总的来说NDSi还是非常不错的，它自身的软件系统已经足够吸引人，想要给主机更新换代的可以考虑一下，你一定会满意的。

火热秘技

最近朋友给了我一份《机战W》完全汉化版，抱着好奇的心态试了试，立刻感动得泪流满面。游戏内容不仅得到了翔实的汉化，还加入了很多“捏他”，像是刚开始不久就出现了一句“我已经跃跃欲试了，给我拿三张来”来恶搞某D商汉化作品。后面一些人物的发言也在不失原意的基础上加入了一些特有的恶搞要素，让本来就笑料百出的《W》的剧情变得更加欢乐了。我已经决定再通一次关看看，有兴趣的读者也可以试试。在后面特别加入了《W》的一些简单金手指，希望能有所帮助。

PSP 打击者 1945 PLUS 秘技

亚洲版 Strikers 1945 PLUS

○隐藏战机

在游戏开始选择战机的界面中，把光标停留在问号处，输入“下上下上下下下下上”，即可选择隐藏战机Ascender。

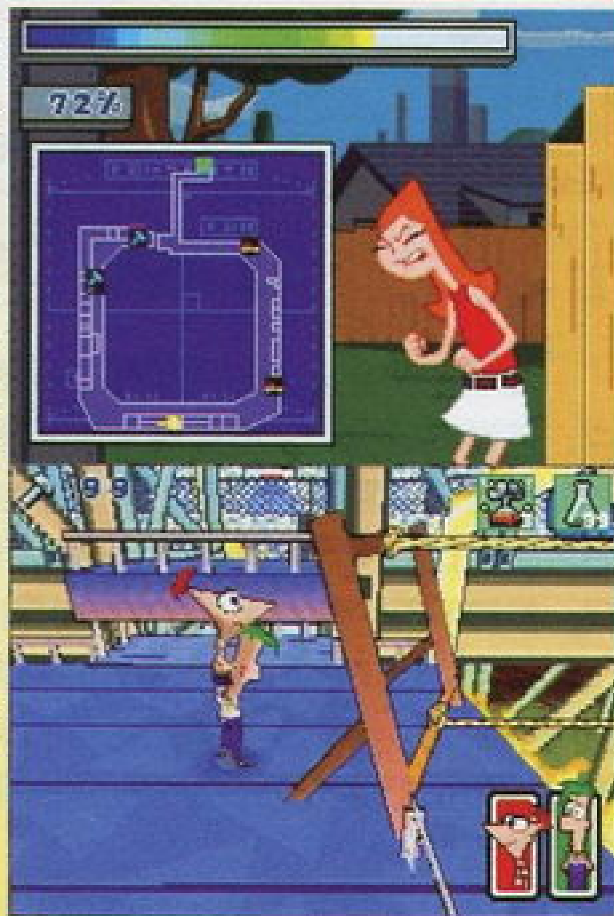


NDS 飞哥与小佛 秘技

美版 Phineas and Ferb

○倍速游戏

在标题画面里，依次输入A、B、L、R、SELECT可以打开倍速模式，这样游戏的速度就会加快，玩家可以享受另一种游戏感觉。



下面为大家介绍NDS的R4烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器《Cheat Code Editor》，点击“File”菜单中的“Add game”添加一个游戏项目，再点击“Add cheat”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“Update Code”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“usrcheat.dat”放到TF卡中的“_system_”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS

最终幻想・水晶编年史 时之回声

日版

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル エコーズ・オブ・タイム

金手指

○GameID：CFIJ f0ab5928

战后经验最大
020B7D08 68CA490D

金钱最大
021236C8 000F423F

HP不减
120B7B1E 00006FA0
020B7B20 42816060
120B7B24 000046C0

MP不减
120B7B32 00002190
020B7B34 218E5E60
020B7B38 42815260
120B7B3C 000046C0

任务限制时间不减
12094FF0 00001E09

按SELECT全素材99个
94000130 FFFB0000
D5000000 021C119A
C0000000 00000081
D6000000 02123D34
D4000000 00000002
D2000000 00000000
02123D30 00000082
D5000000 00000063
C0000000 00000081
D8000000 02124054
D2000000 00000000

NDS

马里奥和路易RPG3

日版

マリオ&ルイージRPG3

金手指

○GameID：CLJJ 607c83b9

金币最大
020580AC 000F423F

全豆子入手完毕
12057FA2 00000811
02057FA4 150A1D39
02057FA8 0B111D39
12057FAC 00000A04
22057FAE 00000026

兄弟动作全开
22057CE4 00000007

特殊攻击全开
12057CE6 0000FFFF
22057CE8 00000057

徽章全开
22058153 000000FF

战斗时HP不减
E2004040 00000028
E59FC018 E156000C
2A000002 E59FC010
E156000C 21D603B0
E0401001 EA021269
0216251C 02161BFC
52088A00 E1D613F2
02088A04 EAFDED8D
D0000000 00000000

战斗时SP不减
E2004080 00000030
E59FC01C E152000C
2A000003 E59FC014
E152000C 21D203B4
2A000000 E0410000
EA03430F 0216251C
02161BFC E1A00000
520D4CDC B3A00000
020D4CE0 EAFCBCE6
D0000000 00000000



NDS

光明力量 羽翼

日版

シャイニング・フォース フェザー

金手指

○GameID：CS4J c934716a

按SELECT道具全开
94000130 FFFB0000
E208A100 00000028
03020100 07060504
0B0A0908 0F0E0D0C
00000010 63636363
63636363 63636363
63636363 00000063
D0000000 00000000

战后等级最高
12009758 0000E001

HP不减
E2000000 00000018
E5D4C002 E35C0000
159900D0 00400005
EA039C12 E1A00000
520E7058 D3A01001
020E705C EAFC63E7
D0000000 00000000

金钱最大
02089754 0098967F

强化点数99
2208A234 00000063

NDS

超级机器人大战W

日版

スーパーロボット大战W

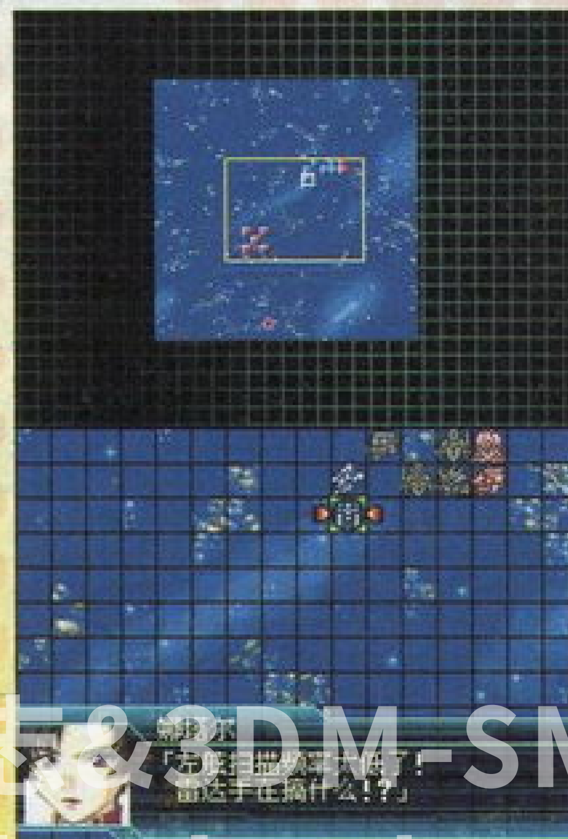
金手指

○GameID：AS6J 285CDEAE

资金最大
021E7EB4 05F5E0FF

战后等级99
1201B532 0000E1A0

BP无限使用
5226E1E8 E1500006
0226E1EC EA000006
D0000000 00000000



中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部电话或E-mail联系，提供详细中奖信息和电话以便查询，多谢配合！

读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

《掌机王SP》第103辑大奖揭晓

中奖者名单公布

一等奖 6名



NDS烧录卡

江门市	陈雁照
南宁市	刘志峰
天津市	宋达
常熟市	王威
北京市	王宇
上海市	王志豪

二等奖 5名

NDS烧录卡



座式充电器

广州市	陈旭
唐山市	李梦晨
呼和浩特市	乔昕亚
昆明市	王浩丞
乌鲁木齐市	赵云

三等奖 6名

北通、黑角掌机周边

淮南市	方运文
中山市	郭海华
临沂市	姜伦
晋中市	赛君宇
南昌市	曾裕彬
南通市	朱强

MARS烧录卡 3名

《掌机王SP》第103辑DVD问答一中奖名单

Vol.103 有奖问答答案：A



有奖问答中奖名单	
佛山市	邓兆伟
深圳市	林灿坡
玉林市	陈海松

特等奖 1名

《NDS宝典2》中奖名单

NDSi主机+NDSi烧录卡

深圳市	胡启渐

幸运奖

NDSL烧录卡 10名

上海市	顾秉
无锡市	华煜
容县	黎理炜
重庆市	练新
西安市	刘雨鹤
兰州市	孙旭凯
哈尔滨市	田冲
北京市	王若文
九江市	王子成
合肥市	郑希尧

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆levelup网站的“电玩书刊区”（http://asp.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。



模魂志

No.30

大16开128页

树脂手办的领域对于大部分的玩家而言依然是神秘却又充满魅力，然而由于诸多因素的制约，许多玩家却未能如愿地一尝制作的滋味，本辑则为大家送上高达树脂模型的综合专题，让您也能品味到这个多姿多彩的树脂世界。新安州火热上市，本辑将为您展示它的“五天攻略法”。另外，本辑将带您来到香港特区，领略当地模型爱好者的聚会盛况与交流心得。外加多款美少女PVC完成品以及潮流玩具点评。

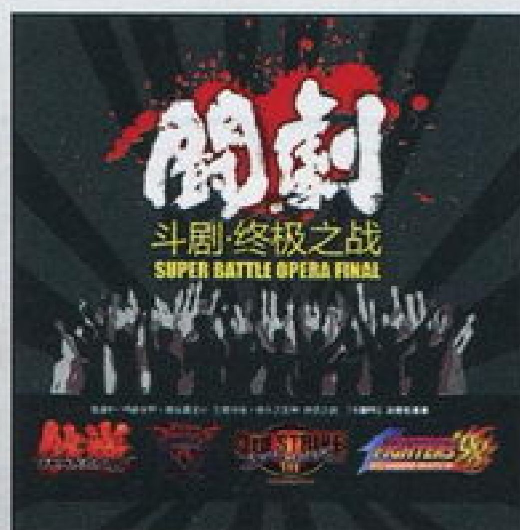




2月24日　全国上市

斗剧 终极之战

《斗剧　终极之战》影像特典为DVD五碟套装，收录了国际性综合格斗游戏大赛“斗剧'08”《铁拳6》、《VR战士5R》、《街头霸王Ⅲ　三度冲击》、《格斗之王98　终极之战》四大项目决赛实况，影像全长达700分钟！共有200多位格斗达人一较高下！精彩对局、火热现场完全呈现，是格斗游戏玩家的影像教科书。





2月25日　全国上市

爱图e族

Vol.7

精品专辑＋赠品＋DVD－ROM

C75圣战在去年圣诞期间胜利闭幕，而会场所发售的众多同人志以及画集也逐渐降临在同好们的跟前，本辑将围绕这场动漫迷们的圣战，一举为大家送上C75的专题画廊，更将C75的海量美图以及同人音乐收录在DVD－ROM中，成为发烧友们对C75的综合收藏。另外必不可少的当然还收录日本各完整版新近精品画集以及热门动漫游美图精品，上至萌娘下至型男，各种美图适合每一位发烧友的欣赏与收藏。





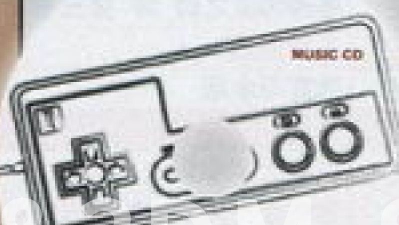
3月4日　全国上市

游戏·人 小说版

第2季

崭露头角的新人新作；新玩家们的精神生活；与以往不同的新感觉。由国内从业者、撰稿人、玩家、网友共同创作的原创游人故事，在广受好评的第一季上市一年之后，第二季即将登场。本季收录跳重脚底重脚、hopy、灵光、NESS、雨滴、神月アキラ、栾东等新老作者近200000字精彩纷呈的小说，内容涵盖玩家的生活和幻想等诸多方面，其中不乏敏感话题，让你一次读到尽兴！





3月11日　全国上市

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

最近PSP上公布了不少新作，我们可以轻而易举地发现，今年春季PSP的游戏阵容比往年都要丰富，虽然不见了《MHP》这样的超重量级游戏，但是众多受关注作品的百花齐放却更加“美不胜收”。除去《真·三国无双 联合突袭》、《机动战士高达 战场之绊 携带版》等一线作品，像《绝体绝命都市3》、《战国BASARA 群雄之战》、《魔界战记2 携带版》等二、三线作品对于FANS来说也拥有着绝大的杀伤力，而公布不久的《Persona》、《梦幻骑士》等复刻作品相信也能让“怀古厨”们体验到久违的感动。

NINTENDO DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2009年2月			
26日	游戏中心CX 有野的挑战状2	ゲームセンターCX 有野の挑战状2	NBGI	ETC	5040日元
26日	舞龙	ドラゴンダンス	Success	ACT	3990日元
26日	电击学园RPG 维纳斯十字架	电击学园RPG クロス オブ ヴィーナス	Ascii Media Works	RPG	5670日元
26日	钢铁新娘DS 新娘+机械+男+女	ケメコデラックスDS ヨメとメカと男と女	5pb.	AVG	5040日元
		2009年3月			
5日	网球王子 双打王子 辉煌男生	テニスの王子様 ダブルスの王子様 BOYS,BE GLORIOUS!	Konami	SPG	5250日元
5日	网球王子 双打王子 高雅女生	テニスの王子様 ダブルスの王子様 GIRLS,BE GRACIOUS!	Konami	SPG	5250日元
5日	七龙战记	セブンスドラゴン	SEGA	RPG	5040日元
5日	搭档DS	相棒DS	Tecmo	AVG	4980日元
10日	实习医生格蕾	Grey's Anatomy	Ubisoft	AVG	29.99美元
10日	我的模拟派对	MySims Party	EA Games	SLG	29.99美元
12日	心跳回忆 女生版 初恋 Plus	ときめきメモリアル ガールズサイド 1st Love Plus	Konami	SLG	5250日元
12日	阿妮的工作室 瑟拉岛的炼金术士	アニーのアトリエ セラ岛の炼金术士	Gust	RPG	5040日元
17日	横行霸道 唐人街战争	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	Rockstar Games	ACT	34.99美元
19日	蜡笔小新 呼风唤雨 黏土造型大变身	クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ ねんどろろ~ん大変身	NBGI	ACT	5040日元
19日	侦探 神宫寺三郎DS 被掩盖的真相	探偵 神宫寺三郎DS 伏せられた真実	Arc System Works	AVG	3990日元
19日	樱兰高校公关部DS	樱兰高校ホスト部DS	Idea Factory	AVG	5040日元
19日	黑执事 幻影幽灵	黑执事 ファントム アンド ゴースト	Square Enix	AVG	5040日元
19日	园丁妈妈	ガーデニングママ	Taito	SLG	5040日元
24日	怪物大战外星人	Monsters vs. Aliens	Activision	ACT	29.99美元
26日	骷髅13 追踪档案G13	ゴルゴ13 ファイルG13を追え	MMV	AVG	5229日元
26日	凉宫春日的直列	凉宫ハルヒの直列	SEGA	AVG	5040日元
26日	幽灵之火DS	ウィル・オ・ウィスプDS	Idea Factory	AVG	5040日元
		2009年4月			
2日	职业棒球 家庭棒球场DS 2009	プロ野球 ファミスタDS 2009	NBGI	SPG	5040日元
2日	海腹川背・旬 第二版 完全版	海腹川背・旬 セカンドエディション完全版	Genter Prise	ACT	5040日元
2日	超级机器人大战K	スーパーロボット大战K	NBGI	S・RPG	6090日元
18日	口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队	ポケモン不思议のダンジョン 空の探检队	Nintendo	RPG	4800日元
23日	八墓村	八つ墓村	From Software	AVG	5040日元
未定	火影忍者 疾风传 忍列传 II	NARUTO －ナルト－ 疾风传 忍列传 II	Takara Tomy	FTG	5040日元
		2009年5月			
21日	龙珠Z物语 赛亚人来袭	ドラゴンボールZストーリー サイヤ人来袭	NBGI	RPG	5040日元
28日	逆转检察官	逆转检事	Capcom	AVG	5040日元
未定	王国之心 358/2天	キングダムハーツ 358/2 Days	Square Enix	RPG	售价未定
未定	大剑 银眼的魔女	クレイモア 银眼の魔女	DigitalWorksENT	ACT	售价未定
		2009年7月			
21日	勇者斗恶龙 IX 星空的守望者	ドラゴンクエスト IX 星空の守り人	Square Enix	RPG	5980日元
		2009年春			
未定	寒蝉鸣泣之时 绊 第三卷・螺	ひぐらしのなく頃に绊 第三卷・螺	Alchemisit	AVG	售价未定
未定	无限航路	无限航路	SEGA	RPG	售价未定
未定	迷宫与水坝	ダン←ダム	Acquire	RPG	售价未定
		发售日未定			
未定	召唤之夜X 泪之王冠	サモンナイトX Tears Crown	NBGI	RPG	6090日元
未定	雷电十一人2 威胁的侵略者	イナズマイレブン2 胁威の侵略者	Level-5	RPG	售价未定
未定	二之国	二ノ国	Level-5	RPG	售价未定
未定	巴哈姆特之血	ブラッド オブ バハムート	Square Enix	RPG	售价未定
未定	勇者斗恶龙 VI 幻之大地	ドラゴンクエスト VI 幻の大地	Square Enix	RPG	售价未定

真・三国无双 联合突袭

期待度 A

2.26 ■Koei ■ACT ■5040日元



玩家们非常熟悉的一骑当千的三国猛将们，即将去挑战那些巨大的怪兽和兵器。本作的战斗强调联机，战斗后还能取得合成素材——听起来更像是“狩猎”。由于游戏形式发生变化，因此按键布局及打法也有别于传统的“《无双》系列”。另外，游戏中人物形象虽然取之于《真・三国无双5》，但本作特有的“觉醒形态”却全是原创造型，尽管有个别角色觉醒后造型有点诡异，但仍让人期待。

七龙战记

期待度 A

3.5 ■SEGA ■RPG ■5040日元



本作是由《世界树迷宫》的制作人员负责开发的一款正统RPG新作。游戏的故事讲述幻想世界伊甸因为来历不明的七条飞龙而陷入危机，人类为了生存而组成讨伐队，誓要将恶龙杀光。在游戏中，玩家可以自己创建冒险的队伍，各具特色的职业让游戏的玩法更加多变、有趣。以制作人的话来说，游戏带有浓厚的怀旧特色，但又兼具当下RPG的流畅与便捷。喜欢传统RPG的玩家一定不要错过。

PLAYSTATION PORTABLE



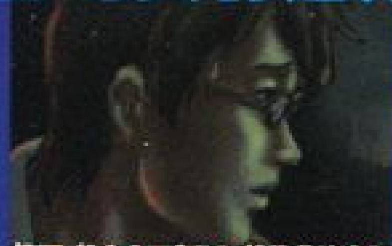
日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2009年2月			
26日	异界年代记	ミマナ イアルクロニクル	Gungho Works	RPG	6090日元
26日	假面女仆卫士 跃动大混战	假面のメイドガイ ボヨヨンバトルロワイヤル	Gadget Soft	FTG	5040日元
26日	秋之回忆 女生版	ユア・メモリーズオフ Girl's Style	5pb.	AVG	5040日元
26日	真・三国无双 联合突袭	真・三国无双 MULTI RAID	Koei	ACT	5040日元
26日	金色的琴弦2f	金色のコルダ2f	Koei	SLG	5544日元
26日	舞龙	ドラゴンダンス	Success	ACT	3990日元
		2009年3月			
12日	Ever17 时光的羁绊	Ever17 —the out of infinity— Premium Edition	Cyber Front	AVG	5040日元
12日	Never7 无限轮回的终结	Never7 —the end of infinity	Cyber Front	AVG	5040日元
12日	抵抗 报复之刻	レジスタンス 报复の刻	SCEJ	TPS	4980日元
17日	Sunday vs Magazine 集结！顶上大决战	サンデー vs マガジン 集结！顶上大决战	Konami	FTG	5250日元
19日	智代After 人生如歌 CS版	智代アフター It's a Wonderful Life CS Edition	Prototype	AVG	5040日元
19日	零・超兄贵	零・超兄贵	Gungho Works	STG	6090日元
19日	遥远的时空中3 with 十六夜记 爱藏版	遥かなる时空の中で3 with 十六夜记 爱藏版	Koei	AVG	6090日元
19日	亲吻羊君	羊くんならキスしてあげる	Cyber Front	AVG	5040日元
19日	梦想灯笼	梦想灯笼	日本一Software	AVG	5040日元
19日	牧场物语 蜜糖村与村民的愿望	牧场物语 シュガー村とみんなの愿い	MMV	SLG	5229日元
19日	龙珠 进化	DRAGONBALL EVOLUTION	NBGI	FTG	5040日元
26日	幽灵之火 携带版	ウィル・オ・ウィスプ ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
26日	旋风管家 噩梦天国	ハヤテのごとく！ナイトメアパラダイス	Konami	AVG	5250日元
26日	魔界战记2 携带版	魔界战记ディスガイア2 PORTABLE	日本一Software	S・RPG	5229日元
26日	机动战士高达 战场之绊 携带版	机动战士ガンダム 战场の绊 ポータブル	NBGI	ACT	6090日元
		2009年4月			
9日	战国BASARA 群雄之战	战国BASARA バトルヒーローズ	Capcom	ACT	5490日元
23日	绝体绝命都市3 毁灭之都与她的歌声	绝体绝命都市3 坏れゆく街と彼女の歌	Irem	A・AVG	5040日元
23日	七魂 迷宫制造者编年史	七魂 NANATAMA クロニクルオブダンジョンメーカー	Global A Entertainment	A・RPG	5040日元
29日	传颂之物 携带版	うたわれるもの PORTABLE	Aquaplus	S・RPG	5040日元
29日	Persona	ペルソナ	Atlus	RPG	5229日元
30日	竹刀少女 接下来的挑战	バンブー・ブレード それからの挑战	Gadget Soft	AVG	5040日元
未定	枪声与钻石	铳声とダイヤモンド	SCEJ	AVG	售价未定
		2009年5月			
14日	梦幻骑士	グローランサー	Atlus	RPG	6090日元
28日	勇者30	勇者30	MMV	RPG	4410日元
		2009年6月			
未定	Fate/无限代码 携带版	Fate/アンリミテッドコード ポータブル	Capcom	FTG	售价未定
		2009年春			
未定	兰岛物语 少女的约定	兰岛物语 レアランドストーリー 少女の约定	Arc System Works	AVG	5040日元
未定	半吊子英雄传 太阳与月亮的故事	なりそこない英雄谭 月と太阳の物语	Irem	RPG	售价未定
		2009年			
未定	死神在背后	うしろ	Level-5	RPG	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール战机	Level-5	RPG	售价未定
未定	王国之心 梦中诞生	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	Square Enix	RPG	售价未定

DVD光盘内容导视

游戏展望台

展现最新力作的独特魅力，各种预告影像让您先睹为快！


超级机器人大战K


侦探 神宫寺三郎DS 被掩盖的真相


勇者30


Persona

新作特搜队 最新发售游戏影像直击




天诛4
命运之链
马里奥和路易RPG3
打击者 1945 PLUS
远程搜查 通往真相的23天
重装铁旅
模拟动物
迷你烟花
名侦探柯南&金田一少年的事件簿 邂逅的两位名侦探

随盘附送

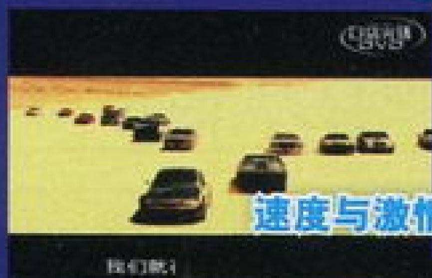
最新热门游戏火热附送



2款PSP ISO
天诛4
打击者 1945 PLUS
6款NDS ROM
马里奥和路易RPG3
光明力量 羽翼
命运之链
迷你烟花
樱桃小丸子DS
超级机器人大战W（汉化版）

还有全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《星之卡比》OST等着你。

电影前线 最新大片前瞻


速度与激情4


变形金刚2 堕落者的复仇


狩猎季节2


特种部队 眼镜蛇的崛起

达人技艺强势放送 热血最强



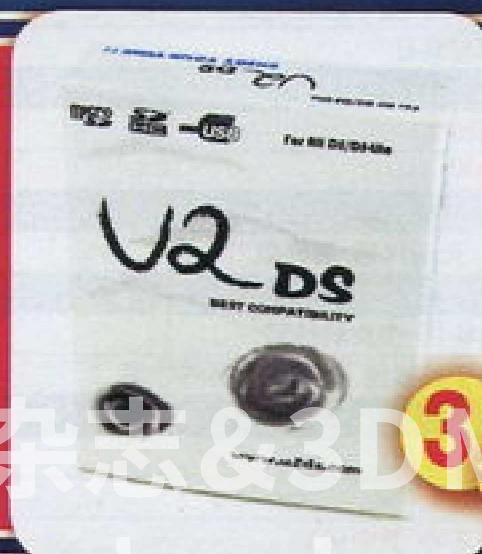
《DJMax 携带版 黑色立方》极限演示影像

《口袋光环DVD》Vol.105有奖问答题目

在《天诛4》的影像中，演示者是以什么方式将BOSS干掉的？

A：刀战 B：投毒 C：吊杀

本辑活动奖品



U2DS 烧录卡 3名

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2009年3月18日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第107辑上公布，敬请关注。

一等奖



SCDSO烧录卡 2名



EZ5i烧录卡 2名



M3DSR烧录卡 2名

二等奖



SC-miniSD烧录卡 1名



BTP-6224 北通动力堡垒外挂电池 2名



SC-SD震动版烧录卡 1名



BTP-6221 北通炫音魔方线控耳麦 1名



BTP-6266 北通灌电金刚通用直插电源 1名

三等奖



北通二代直插座充 BTP-6369 1名

北通电池组 BTP-6266 1名



北通水晶盒 BTP-5355 1名

北通移动音箱 BTP-6387 1名

北通碎斑主题布挎包 BTP-5530 1名



北通Q仔方格主题EVA包 BTP-5531 1名







ISBN 978-7-89476-106-4



本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-89476-106-4
掌机王光盘定价：9.8元（1DVD+1手册）